

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

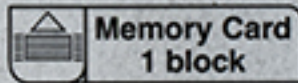
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro "Hotline" se trouvent au dos de ce manuel.

© 1998 Hudson Soft Company Limited. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Développé par Hudson Soft Company Limited.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block

SLES-01010



FRANÇAIS

SOMMAIRE

71. DEMARRAGE

72. COMMANDES

73. OPTIONS

74. L'ECRAN DE COMBAT

79. VARIATIONS DE LA BARRE
D'ENERGIE ANIMALE

80. TECHNIQUES DE BASE
COMMUNES A TOUS LES
PERSONNAGES

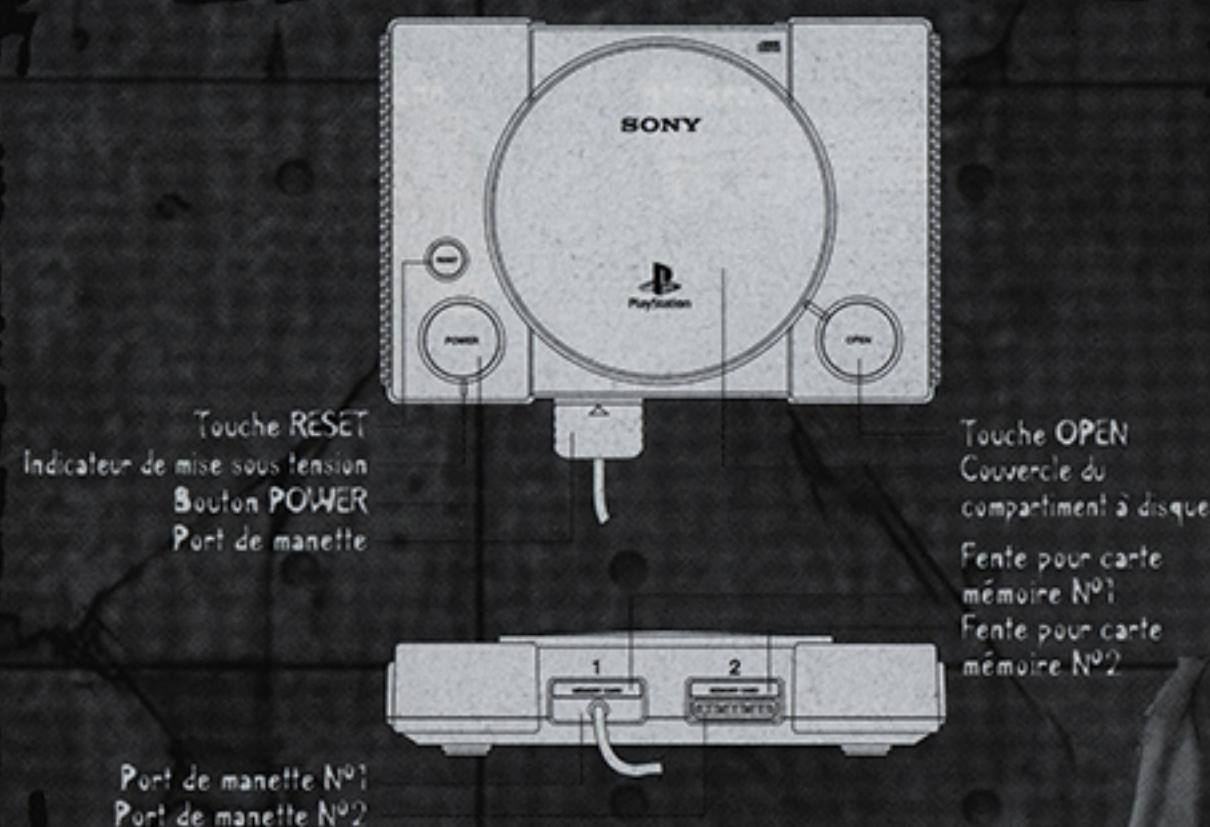
81. GARDE AUTOMATIQUE

83. PERSONNAGES

100. SUPPORT TECHNIQUE

101. CREDITS

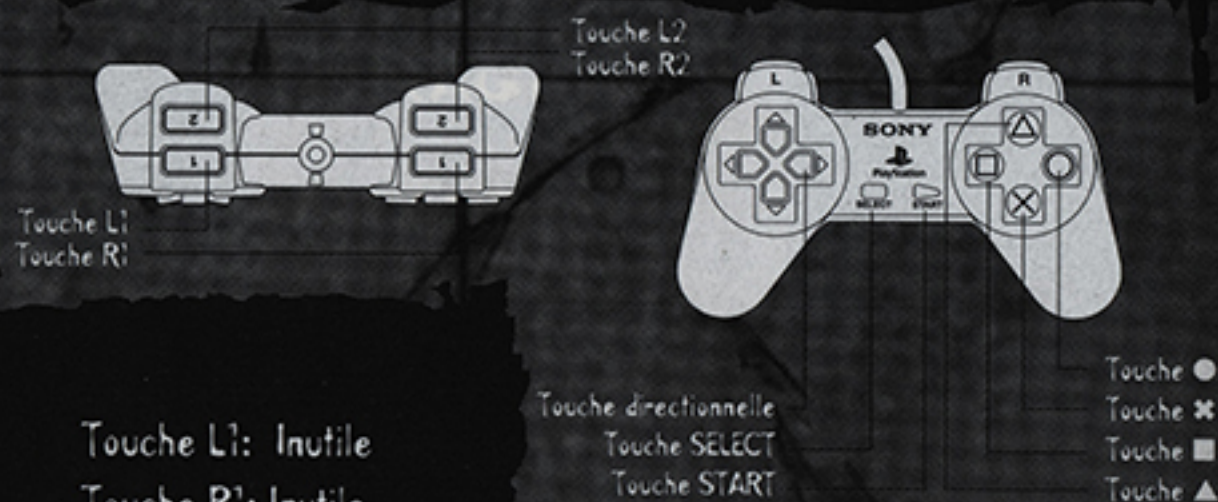
DEMARRAGE



Installez votre PlayStation™ selon les manuel d'utilisation. Vérifiez qu'elle est éteinte avant d'insérer ou retirer un CD. Insérez le CD de BLOODY ROAR et rabattez le couvercle du compartiment à disque. Branchez les manettes et la carte mémoire (si vous en utilisez une), puis allumez votre PlayStation™. La séquence de démo apparaît au bout de quelques instants, suivie de l'écran titre. Appuyez sur la touche START ou sur la touche * pour accéder au menu principal.

Nous vous recommandons de ne pas insérer ou retirer les manettes ou la carte mémoire lorsque votre PlayStation™ est allumée. Assurez vous d'avoir suffisamment de blocs disponibles sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer. (BLOODY ROAR ne nécessite qu'un bloc libre pour sauvegarder).

COMMANDES



- Touche L1: Inutile
- Touche R1: Inutile
- Touche L2: Inutile
- Touche R2: Inutile
- Touche ✕: Coup de pied
- Touche ■: Coup de poing
- Touche ●: Forme Animale (Voir la section Forme Animale pour plus de détails)
- Touche ▲: Rage (Voir la section Rage pour plus de détails)
- Touche SELECT: Annuler
- Touche START: Lancer le Jeu / Pause
- ← Aller vers la gauche.
- Aller vers la droite.
- Courir / Esquiver.
- ↑ Sauter.
- ↓ Se baisser.

NOTE : Vous pouvez changer la configuration des commandes du jeu, à l'exception des mouvements de la touche Directionnelle.

Les touches Directionnelles servent également à sélectionner les modes / commandes et à sélectionner les options dans les menus.

OPTIONS

LE MENU PRINCIPAL

Cet écran vous permet de faire votre choix parmi les cinq modes du jeu. Sélectionnez votre mode à l'aide des touches Directionnelles, puis confirmez votre choix en appuyant sur la touche Start ou la touche ✕.

ARCADE

Pour jouer seul contre l'ordinateur. Choisissez l'un des huit personnages à l'aide des touches ←, →, ↑ et ↓, et pressez la touche ✕ pour confirmer votre sélection. L'ordinateur vous choisira un adversaire à combattre.

VS (MODE DEUX JOUEURS)

Assurez vous d'avoir deux manettes branchées sur la console. Chaque joueur en prend une, choisit son personnage, et appuie sur la touche ✕ pour commencer le combat. Mais avant d'entamer les festivités, vous pouvez paramétrer les options suivantes:

STAGE SELECT (Choix du Décor): Sélectionnez l'option Stage Select à l'aide des touches Directionnelles, puis utilisez les boutons ← et → pour faire défiler les huit décors disponibles.

VITALITY (VITALITÉ): Appuyez sur la touche ↓ pour sélectionner les barres de Vitalité. Chaque joueur peut définir son propre handicap en réduisant la vitalité de son personnage jusqu'à 60% ou en l'augmentant jusqu'à 140%. Utilisez les touches ← et → pour augmenter ou réduire votre vitalité.

EXTRA

Modes de jeu supplémentaires pour un seul joueur.

TIME ATTACK (Match Contre la Montre) – Un seul round. Envoyez votre adversaire au tapis le plus vite possible!

SURVIVAL (Mode Survie)- Un seul round. Massacrez le plus d'ennemis possible avec une seule barre de vitalité. Lorsque vous vous débarrassez d'un adversaire, on vous en donne un autre en récompense. Vous récupérez un petit pourcentage de vitalité à la fin de chaque combat.



PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) – Vous pouvez choisir les mouvements du personnage adverse. Idéal pour s'entraîner aux combos. Lorsque vous êtes dans le mode Practice, appuyez sur la touche Start pour obtenir le menu et faire votre choix parmi les options:

RESUME (CONTINUER) – Pour reprendre votre entraînement.

CHANGE COM MODE – Vous avez le choix entre 13 comportements différents pour votre adversaire :

- Type A: Ne pare pas.
- Type B: Pare.
- Type C: Garde en l'air.
- Type D: Saute.
- Type E: Pare après avoir été touché.
- Type F: Evite/Esquive.
- Type G: Attaque simple.
- Type H: Contre attaque.
- Type I: Combo.
- Type J: Jonglage (tente de vous frapper en l'air).
- Type K: Accroupi.
- Type L: A genoux.
- Type M: Contre attaque aérienne (contre attaque après avoir paré en l'air).

CONTROLLER DISPLAY (VOIR MANETTE) – On/Off
(Activé/Désactivé)

ACTION DATA (INFORMATIONS) – On/Off

CHANGE BEAST MODE (FORME ANIMALE) – Pour définir si l'un, l'autre ou les deux joueurs peuvent se transformer.

BEAST RAVE (RAGE) – On/Off

CONTROLLER CONFIG (CONFIG MANETTE)

CHARACTER CHANGE (CHANGER PERSONNAGE)

EXIT (QUITTER) – Pour revenir à l'écran principal.

WATCH (REGARDER)

Choisissez deux personnages que vous désirez voir se battre, sélectionnez un décor pour l'action, et regardez-les s'en mettre plein la tronche ! Appuyez sur la touche Start pour mettre fin à cette démonstration de bestialité.

RECORDS

Vous permet de voir votre nombre de victoires et vos meilleurs scores.

NAMING (NOM) – Le joueur peut enregistrer trois lettres. Une fois son nom enregistré, son classement apparaît automatiquement à l'écran. Pour entrer votre nom, utilisez les touches ↑ et ↓ pour sélectionner la liste de scores désirée puis la touche * pour confirmer.

BEAST RAVE (BÊTE ENRAGÉE)

C'est une sorte de mode super-héros. Faites le plein d'énergie sous forme animale. Associez les combos éclairs. Lorsque vous êtes en mode RAGE, vous pouvez combiner les coups spéciaux.

OPTIONS

Pour configurer votre partie. Sélectionnez ce menu à l'aide des touches Directionnelles, puis appuyez sur la touche * pour accéder à l'écran des options.

Le menu OPTION vous permet de paramétrer divers aspects du jeu. Vous pouvez naviguer entre les options à l'aide des touches Directionnelles haut/bas, et faire vos changements à l'aide des touches gauche/droite. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche Select pour revenir au MENU PRINCIPAL.

GAME OPTIONS (OPTIONS DE PARTIE)

Ces options sont:

CHARACTER TYPE (TYPE DE PERSONNAGE) – Sélectionnez le type de personnage que vous voulez jouer: **NORMAL**, **BIG HEAD** (Grosse Tête) ou **KIDS** (Minus...).

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ) – Les niveaux de difficulté s'échelonnent de 1 à 8, c'est à dire de très facile à pro de l'arcade.

ATTACK LEVEL (NIVEAU D'ATTAQUE) – De 1 à 8. Pour régler le niveau de combat et d'agressivité de l'ordinateur.

TIME LIMIT (TEMPS LIMITÉ) – Pour définir la durée d'un round. (vous pouvez choisir 20s, 40s, 60s, 90s ou un temps illimité).

MATCH POINT COMPUTER (ROUNDS CONTRE L'ORDINATEUR) – Pour définir le nombre de rounds nécessaires pour gagner le match en mode un seul joueur.

MATCH POINT FORME HUMAINE (ROUNDS CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN) – Pour définir le nombre de rounds nécessaires pour gagner le match en mode deux joueurs.

BLOOD EFFECT (EFFUSION DE SANG) – Désactivez cette option (Off) si vous êtes sensible à la vue du sang.

WALL DESTRUCTION (DESTRUCTION DES MURS) – Pour activer les effets de destruction des murs. **ON** : les murs sont destructibles. **OFF** : Les murs restent en place. **FINAL** : Les murs ne sont destructibles qu'au round final.

CONTROLLER CONFIG (CONFIGURATION DES COMMANDES) – Pour choisir la configuration des commandes du jeu. Vous avez le choix entre trois configurations par défaut, et l'option **EDIT** (Éditer) vous permet de configurer les touches à votre convenance.

SELECT TYPE – Vous permet de choisir le type d'écran de présentation des personnages en mode Arcade. Choisissez entre **C.G / Arcade** et **Quick** (abrégé).

CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (CHANGEMENT DE PERSONNAGE EN MODE CONTINUER) – Pour changer de personnage lorsque le jeu vous propose de continuer après une défaite. **ON** : Vous pouvez changer de personnage lorsque vous choisissez Continuer. **OFF** : Vous continuez avec le même personnage.

DEFAULT (DÉFAUT) – Restaure les paramètres par défaut de toutes les options.

EXIT – Pour quitter ce menu.

SOUND OPTION (OPTIONS SONORES)

OUTPUT SELECT – Pour sélectionner le son mono ou stéréo.

BGM SELECT – Pour sélectionner la musique de fond.

MASTER VOLUME – Pour régler le volume général.

BGM VOLUME – Pour régler le volume de la musique de fond.

BGM PLAYER – Pour jouer la musique de fond.

SFX TYPE – Pour sélectionner les effets sonores.

SFX PLAYER – Pour écouter tous les effets sonores du jeu.

DEFAULT – Pour restaurer les paramètres du son par défaut.

EXIT – Pour quitter ce menu.

MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE)

AUTO SAVE (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE) –

ON: Sauvegarde automatiquement les scores, paramètres du jeu, etc.

OFF: Désactive la fonction Auto Save.

LOAD (CHARGER) – Charge votre partie à partir de la carte mémoire.

SAVE (SAUVEGARDER) – Sauvegarde votre partie sur la carte mémoire.

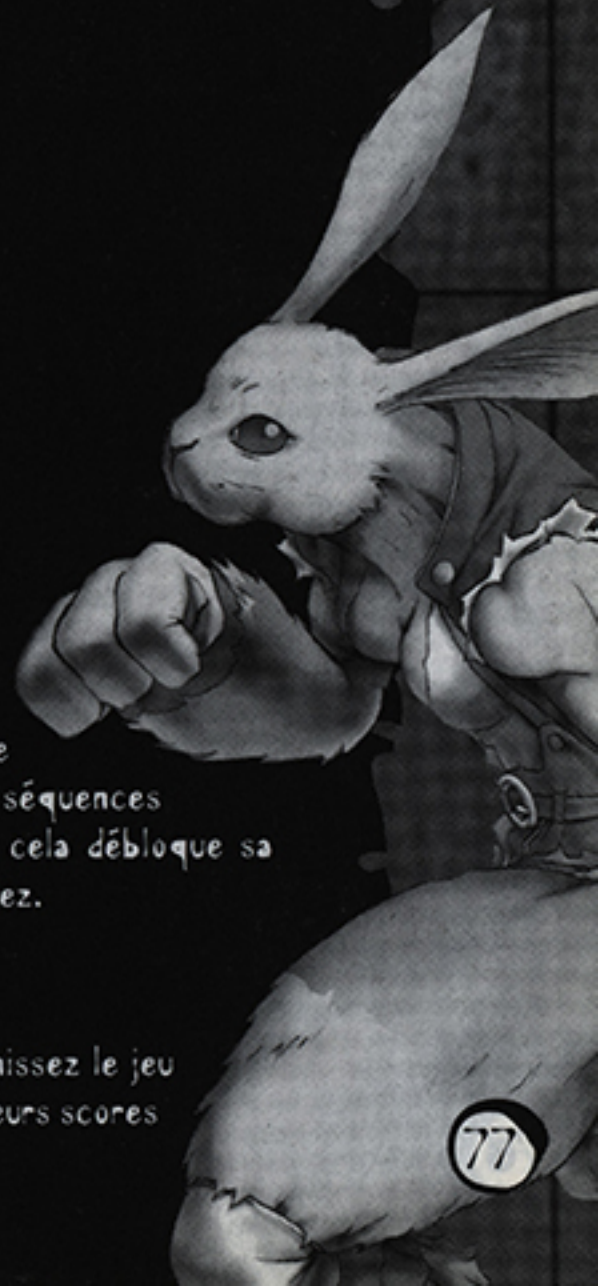
Notez que vous ne pouvez utiliser que la fente pour carte mémoire n°1.

ART GALLERY (GALERIE D'ART)

Pour voir les dessins des scènes et des personnages utilisés pour le développement du jeu. Cette option vous permet également de regarder les séquences vidéo. Lorsque vous complétez le jeu avec un personnage de votre choix, cela débloque sa séquence finale : vous pouvez ainsi la revoir autant de fois que vous le désirez.

BONUS MODE (MODE BONUS)

Ce sont des modes bonus secrets auxquels vous avez accès lorsque vous finissez le jeu en mode **ARCADE**. **REMARQUE**: Si vous activez un des modes bonus, vos meilleurs scores ne seront pas enregistrés.



L'ECRAN DE COMBAT

Vous pouvez lancer le mode Arcade à l'aide d'une manette branchée sur le port de manette 1 ou 2. Si vous utilisez une manette branchée sur le port de manette 1, vous commencerez le combat sur la gauche de l'écran, et vous serez placé à droite si votre manette est branchée sur le port de manette 2.

LIMITE DE TEMPS: La limite de temps allouée au round est indiquée. (Elle n'est pas activée dans le mode Contre la Montre) Le round se termine lorsque le temps touche à sa fin ou lorsque l'un des adversaires est au tapis.

INDICATEUR DE POINTS DE VIE: Représenté par la longue barre de vitalité située en haut de l'écran. Vous gagnez le round lorsque la barre de vitalité de votre adversaire atteint le zéro. Au round suivant, les deux personnages reprennent le combat avec pleine une barre de vitalité. (Cela ne s'applique pas au mode Survie.)

INDICATEUR ANIMAL: Appuyez sur la touche  lorsque la lettre B clignote pour vous métamorphoser.

RAGE: Lorsque votre personnage a pris sa forme ANIMALE, passez en mode RAGE en appuyant sur la touche . Ce mode vous permet de réaliser des combos infaisables sous les autres formes. Vous remarquerez que lorsque le B clignote, indiquant que la métamorphose est possible, le niveau de la barre continue à progresser. Plus ce niveau est élevé quand vous activez le mode Rage, plus le mode Rage dure longtemps.

ATTENTION : Au moment où vous activerez le mode Rage, la barre de progression de l'énergie Animale commencera à redescendre. Dès qu'elle atteint zéro, le mode Rage est désactivé.

TÉMOINS DE VICTOIRES: Ils indiquent le nombre de rounds nécessaires pour remporter la victoire. Les rouges indiquent les rounds déjà gagnés.

VARIATIONS DE LA BARRE D'ÉNERGIE ANIMALE

La métamorphose en animal est la capacité la plus importante dans BLOODY ROAR. La barre d'énergie Animale est la petite barre de progression située sous la barre de vitalité. Elle se charge progressivement, dès le début du combat. Lorsqu'elle arrive à pleine charge, elle affiche la lettre B, et votre personnage peut prendre sa forme animale. Lorsqu'il se métamorphose, cette barre devient jaune et vous indique la quantité d'énergie Animale qu'il vous reste. Lorsqu'un adversaire vous touche, elle décroît.

Dès qu'elle arrive à zéro, vous reprenez forme humaine. Il vous faudra attendre que la barre d'énergie animale se remette à niveau pour vous re-transformer.

Votre forme Animale vous offre les avantages suivants.

- 1) Vous pouvez utiliser l'attaque spéciale à l'aide de la touche .
- 2) Vous pouvez frapper vos adversaires plus haut dans les airs.
- 3) Votre poids augmente.
- 4) Vous récupérez un certain nombre de points de vie.
- 5) Vous sautez plus haut que la normale.
- 6) En vous servant des murs, vous pouvez faire des sauts en triangle. Idéal pour passer rapidement derrière votre adversaire.

TECHNIQUES DE BASE COMMUNES A TOUS LES PERSONNAGES

Les techniques communes à tous les personnages sont expliquées ci-dessous. Vous trouverez l'explication des techniques spécifiques à chaque personnage en pages 83 à 99.

Touche ✕	Touche ■	Touches ✕+■	Touche ●
Coups de Pieds	Coups de Poings	Projections (fonctionnent également en mode Animal).	Métamorphose.

TECHNIQUES DE BASE SOUS FORME HUMAINE. ELLES SERVENT ÉGALEMENT SOUS FORME ANIMALE.

■	→+■	✕	→+✕
←+■	↓+■	←+✕	↓+✕
↘+■	↙+■	↘+✕	↙+✕
→→+■	↑+■	→→+✕	↑+✕
En se baissant ■	En esquivant ■	En se baissant ✕	En esquivant ✕
En sautant ■	En sautant →+■	En sautant ✕	En sautant →+✕
Projeter en sautant ↓+■	TECHNIQUES DE PROJECTION	Projeter en sautant ↓+✕	TECHNIQUES AVANCEES
ATTAQUES A REPETITION	Jeter vers le haut ■+✕	Lorsque vous tournez le dos à l'adversaire ■	↓↘→+■
Pendant que l'adversaire est à terre ↓+■	Jeter vers le bas ↓+■+✕	Lorsque vous tournez le dos à l'adversaire ↓+■	↓↙←+■
Pendant que l'adversaire est à terre ↓+✕	Projection arrière lorsque vous êtes derrière votre adversaire ■+✕	Lorsque vous tournez le dos à l'adversaire ✕	↓↘→+✕
		Lorsque vous tournez le dos à l'adversaire ↓+✕	↓↙←+✕

TECHNIQUES DE BASE SOUS FORME ANIMALE. ELLES NE SONT ACCESSIBLES QU'EN MODE ANIMAL.

●	↑+●	Lorsque vous tournez le dos à l'adversaire ●	ATTAQUES A REPETITION
→+●	En se baissant ●		
←+●	En esquivant ●	Lorsque vous tournez le dos à l'adversaire ↓+●	Pendant que l'adversaire est à terre ↓+●
↓+●	En sautant ●	TECHNIQUES AVANCEES	
↘+●	En sautant →+●	↓↘→+●	Pendant que l'adversaire est à terre ↑+●
↙+●	Projeter en sautant →+●	↓↙←+●	
→→+●			

Ce tableau est établi en supposant que votre personnage soit face à la droite. Les signes + signifient que vous devez presser les touches en même temps.

GARDE AUTOMATIQUE

Il y a plus de 200 techniques par personnage. Mais ne vous inquiétez pas, il est simple de se mettre en garde. Il vous suffit de laisser les touches Directionnelles en position neutre pour garder vers le haut et vers le centre, ou d'appuyer sur la touche ↓ pour bloquer les attaques basses. Utilisez la garde à bon escient et placez bien vos contre-attaques.

Vous pouvez également parer pendant que vous sautez.

- Garde en l'air: Position neutre en l'air (Vous ne pouvez pas utiliser cette technique si vous venez de faire une chute contrôlée.)
- Garde haute et garde au centre: Neutre
- Garde basse: ↓ ou ↙



ESQUIVE LATÉRALE

Vous pouvez faire un pas de côté en pressant la touche Directionnelle en direction de votre adversaire immédiatement après avoir paré. (Neutre puis → ou ←)

CHUTE CONTRÔLÉE

Cette fonction vous évite d'être assommé lorsque vous êtes projeté dans les airs. Appuyez sur ■ + ✕ lorsque votre adversaire vous fait décoller.

COMMENT CONTINUER APRÈS UNE DÉFAITE

Dans les modes ARCADE et CONTRE LA MONTRE, le mot CONTINUE apparaît à l'écran quand vous vous faites taper par l'ordinateur. Appuyez sur la touche Start avant la fin du compte à rebours pour continuer à jouer. L'écran de sélection des personnages apparaît alors, et vous pouvez choisir un nouveau personnage pour le round à venir. Ce processus de sélection n'est accessible que si l'option CHARACTER CHANGE AT (changement de Personnage) est activée (ON). Lorsque le compte à rebours se termine, la partie est finie.

VICTOIRE

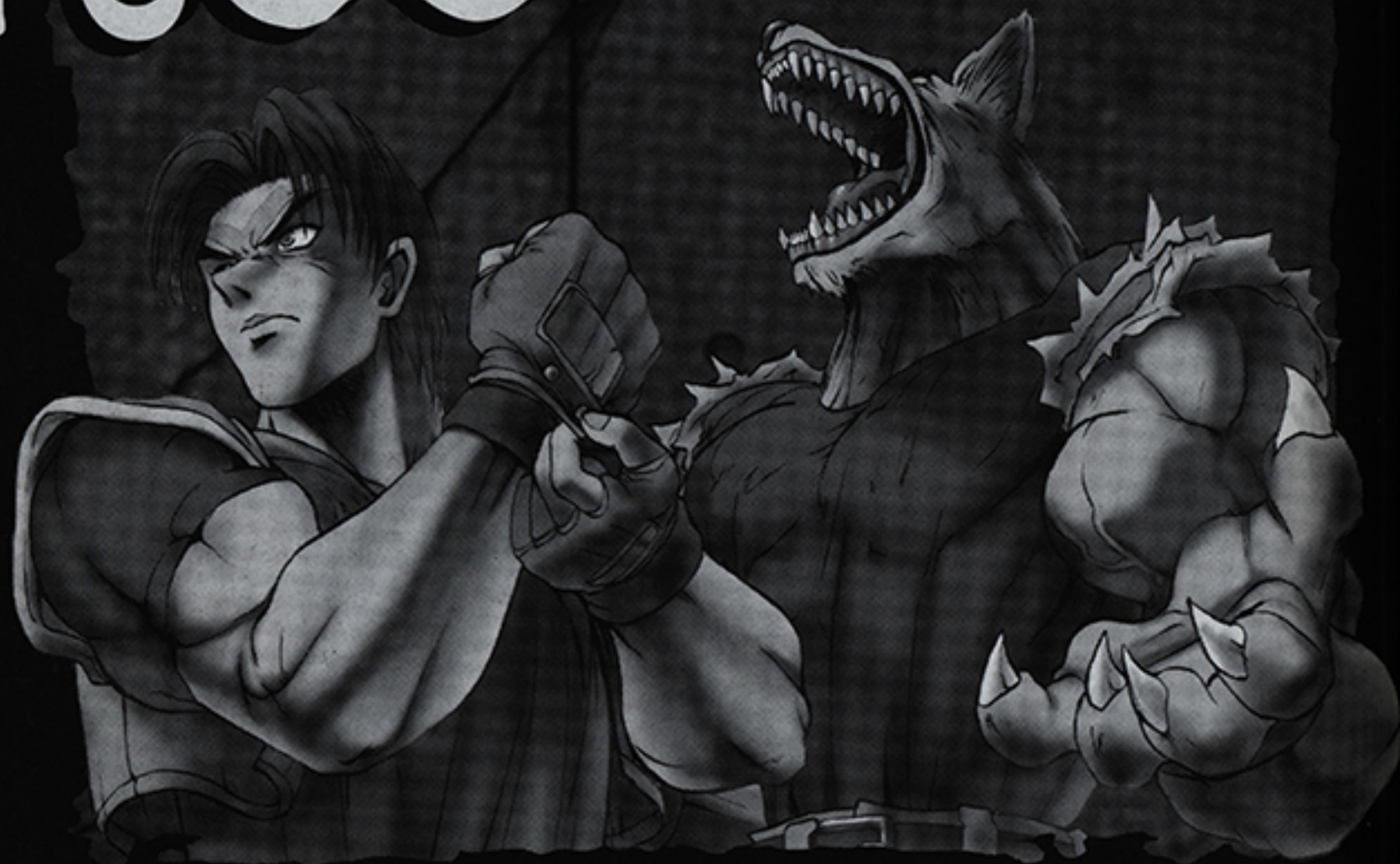
Pour gagner un round, il vous faut mettre votre adversaire KO en descendant sa barre de Vitalité à zéro, ou avoir le plus de points de vie restants au terme de la limite de temps. Si vos barres de vitalité sont à égalité, vous jouez un round supplémentaire. Le gagnant est le joueur qui gagne le nombre de rounds prédéfini avant la partie. Combattez jusqu'à votre dernier souffle : n'abandonnez jamais !



PERSONNAGES

YUGO

LE DISCIPLE FOU



AGE: 17

SEXE: MÂLE

GROUPE SANGUIN: B

NATIONALITÉ: JAPONAISE

TAILLE: 175cm (FORME HUMAINE) POIDS: 67kg (FORME HUMAINE)

177cm (FORME ANIMALE) 71kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

SUPER COMBO	■ ■ ■ ×
POING MITRAILLEUR	↘ + ■ ↘ + ■ ↘ + ■
ULTIME COUP DE COUDE	↓ ↘ → + ■ → + ■ → + ■
COMBO SECRET	↓ + × ■
CRAN D'ARRET	→ → + × ↓ + ×
PIEDS ET POINGS DELIES	■ ×
UN. DEUX. COUP DE PIED	■ ■ ×
SUPER COMBO PLONGEANT	■ ■ ■ ↓ + ×
ENCHAINEMENT	■ ■ → + ■
COMBO DE LA TRIPLE GRIFFE	← + ■ ← + ■ ← + ■
GIROUETTE DES COUPS BAS	← + ■ ↓ + ■
LA DOULEUR VIENT D'EN BAS	↓ + ■ ↓ + ×
CHASSE RETOURNE	× ×
COUP DE PIED SPIRALE	× ↓ + ×
TALON TOURNANT (EN SE BAISSANT)	× ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

TRIPLE BALAFRE	● ● ●
DOUBLE GRIFFURE	● ↓ + ■
COMBO DU CROISSANT	● ■ ■ ■ ↓ + ●
PIQUE DE LA LACERATION	● → + ●
COMBO PIED-GRIFFES	● ■ ■ ■ ×
ENTAILLE DE LA DOUBLE GRIFFE	● ■ ■ ●
LES GRIFFES DE LA PLEINE LUNE	← + ■ ← + ■ ← + ●
LA RUADE DU LOUP GAROU	↙ + ● ●

GADO

LE MERCENAIRE LEGENDAIRE



AGE: 43

SEXE: MÂLE

GROUPE SANGUIN: O

NATIONALITÉ: FRANÇAISE

TAILLE: 187cm (FORME HUMAINE)

POIDS: 75kg (FORME HUMAINE)

188cm (FORME ANIMALE)

78kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

COMBO DU COUP DE FUSIL	■ ■ → ×
COUP DU TOMAHAWK	→ + ■ ■ ■
COMBO DU SOLDAT	× × ×
COUP DU LANCE MISSILES	→ + × × ×
MOULINET DE LA CARTOUCHERE	↘ + ■ ↘ + ×
TIR GROUPE	■ ■ → + ■
LA VOLONTE DU TOMAHAWK	→ + ■ ×
LE PIN DE LA CARTOUCHERE	↘ + ■ ■
AVEUGLEMENT	■ ■
DOUBLE BAFFE DU RUGISSANT	× ← + ■ ■
COMBO DU FIL DE LA LAME	× × → + × → + × ×
COMBO DU FIL DE LA LAME BAS	× × → + × ↓ + × ×
COUP DE PIED DU FEU AU CENTRE	↓ ↘ → + ■ (LORSQUE VOUS ETES TOUCHE) ×
COUP DE PIED DU FEU EN BAS	↓ ↘ → + ■ (LORSQUE VOUS ETES TOUCHE) ↓ + ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

TRIPLE GRIFFURE	● ● ●
TRIPLE GRIFFURE BASSE	● ● ↓ + ●
VIOLENTE GRIFFURE	→ + ● ●
GRIFFURE DU COUP DE FUSIL	■ ■ ↓ + ●
RAGE SANGLANTE	↘ + ● ↓ ↘ → + ●
GRIFFURE DE L'ECLAIR	↘ + ■ → + ● ●
GRIFFURE DES TENEBRES	↘ + ■ → + ● ↓ + ●
ATTAQUE DE L'OGIVE	× ← + ■ ■ ● → + × × ×

BAKURYU

L'ASSAILANT DES TENEBRES



AGE: INCONNU...PLUS OU MOINS 60 ANS SEXE: MÂLE

GROUPE SANGUIN: INCONNU NATIONALITÉ: TOP SECRETE

TAILLE: 153cm (FORME HUMAINE) POIDS: 51kg (FORME HUMAINE)

147cm (FORME ANIMALE) 67kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

LE JAILLISSEMENT GRACIEUX DE L'EPEE DE L'OMBRE	■ ■ ■ ■ → + ×
RENTO-JIN KYAKU	■ ■ ×
REN FENG ET KYAKU	× × → + × ← + ×
AVALANCHE RETSUJIN	↘ + × × ×
LA TEMPETE DU CROISSANT DE LUNE	→ → + × × ×
GIROUETTE REN	■ ×
BALAYETTE TOURNOYANTE RENTO	■ ■ ↓ + ×
PICHENETTE RENTO FUSHIN	■ ■ ■ ↑ + ■
REVERS DU COUDE TOURNOYANT RENTO	■ ■ ↓ + × ■
ATTAQUE RYUEI-HO	↘ + ■ ■
BALAFRE RYUEI-NICHIRIN	↘ + ■ ×
COUP DE PIED TRANCHANT RETSUJIN	↘ + × → + ×
COUP DE PIED FAUCHANT RETSUJIN	↘ + × ↓ + ×
VENTS TOURNOYANTS REN-KYAKU	→ → + × × ↓ ↙ ← + ×
ATTAQUE ECLAIR (EN SE BAISSANT)	× ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

GRIFFURE EMPOISONNEE SHITEN-KYAKU	● ↓ + ●
ATTAQUE DE LA GRIFFE EMPOISONNEE MAIL EIZAN	● ● ●
ATTAQUE DE LA GRIFFE EMPOISONNEE MAIL EIZAN BUKUJU-REN	→ + ● ● ● ● ●
COUP DE PIED TRANCHANT REN	● ● ↓ + × → + ×
GRIFFURE REN ET COUP DE PIED AVALANCHE	● ● ↓ + × × ×
GRIFFURE REN ET CANON TENTO	● ● ↓ + ●
ENCHAINEMENT DU MARTEAU KYAKU	→ + ● × ×
AUTOPSIE (LORSQUE L'ADVERSAIRE EST A TERRE)	↓ + ● ● ● ● ●

MITSUKO

LA REDEMPTRICE PASSIONNEE



AGE: 39

SEXE: FEMELLE

GROUPE SANGUIN: AB

NATIONALITÉ: JAPONAISE

TAILLE: 182cm (FORME HUMAINE)

POIDS: 78kg (FORME HUMAINE)

183cm (FORME ANIMALE)

85kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

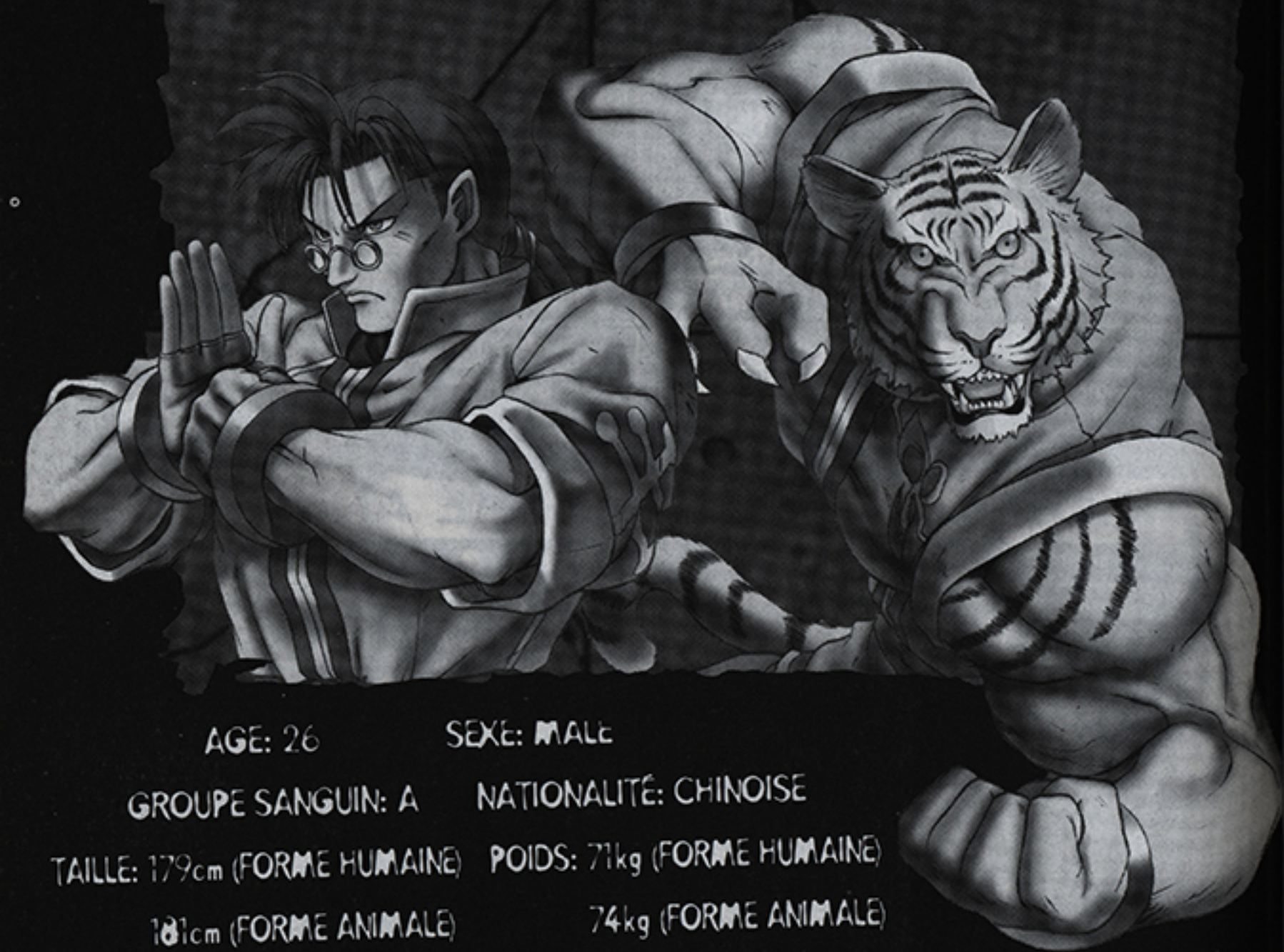
LA PUNITION DE MAMAN	■ ■ ■
LE MARTINET	■ × ■
HAUT. BAS. FRAGILE	↙ + ■ ■
LE COUP DE TALON DE TANTINE	→ + × ×
ATTAQUE SUMO	↓ + ■ ↓ + ×
COUP DE HANCHE	■ ■ ×
LES CISEAUX A JAMBES	■ ■ ↓ + ×
COUP DE PIED VERS L'ENFER	→ + ■ ×
BOUSCULADE INFERNALE	→ + ■ → + ×
COUP DE PIED TRES. TRES BAS	→ + × ↓ + ×
COUP DE PIED SHIN	↘ + × ↘ + × ×
ATTAQUE BENKEI-SHIN	↘ + × ↘ + × ↘ + ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

TRIPLE COUP DE TETE	● ● → + ●
LE GRAND SAUT	● ● ↓ + ● ●
CHARGE DU SANGlier SAUVAGE	↓ ↙ ← + ● × 10
CHARGE ET TACLE	↓ ↙ ← + ● → + ●
COUP DE TETE VERS L'ENFER	→ + ■ ↑ + ●
PICHENETTE VERS LES PROFONDEURS DE L'ENFER	↙ + ● ●
COUP DE TETE	↙ + ● ↙ + ● ↑ + ●
COUP DE BOULE VERS L'ENFER	● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●
COMBINAISON POINGS-TETE	■ ■ ● ●
COMBINAISON POINGS-TETE-CHARGE	■ ■ ● ● → + ●
LES CHARMES DE MITSUKO	■ ■ ● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●

LONG

LE POING DE LA DESTINE



AGE: 26

SEXE: MALE

GROUPE SANGUIN: A NATIONALITÉ: CHINOISE

TAILLE: 179cm (FORME HUMAINE) POIDS: 71kg (FORME HUMAINE)

181cm (FORME ANIMALE) 74kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

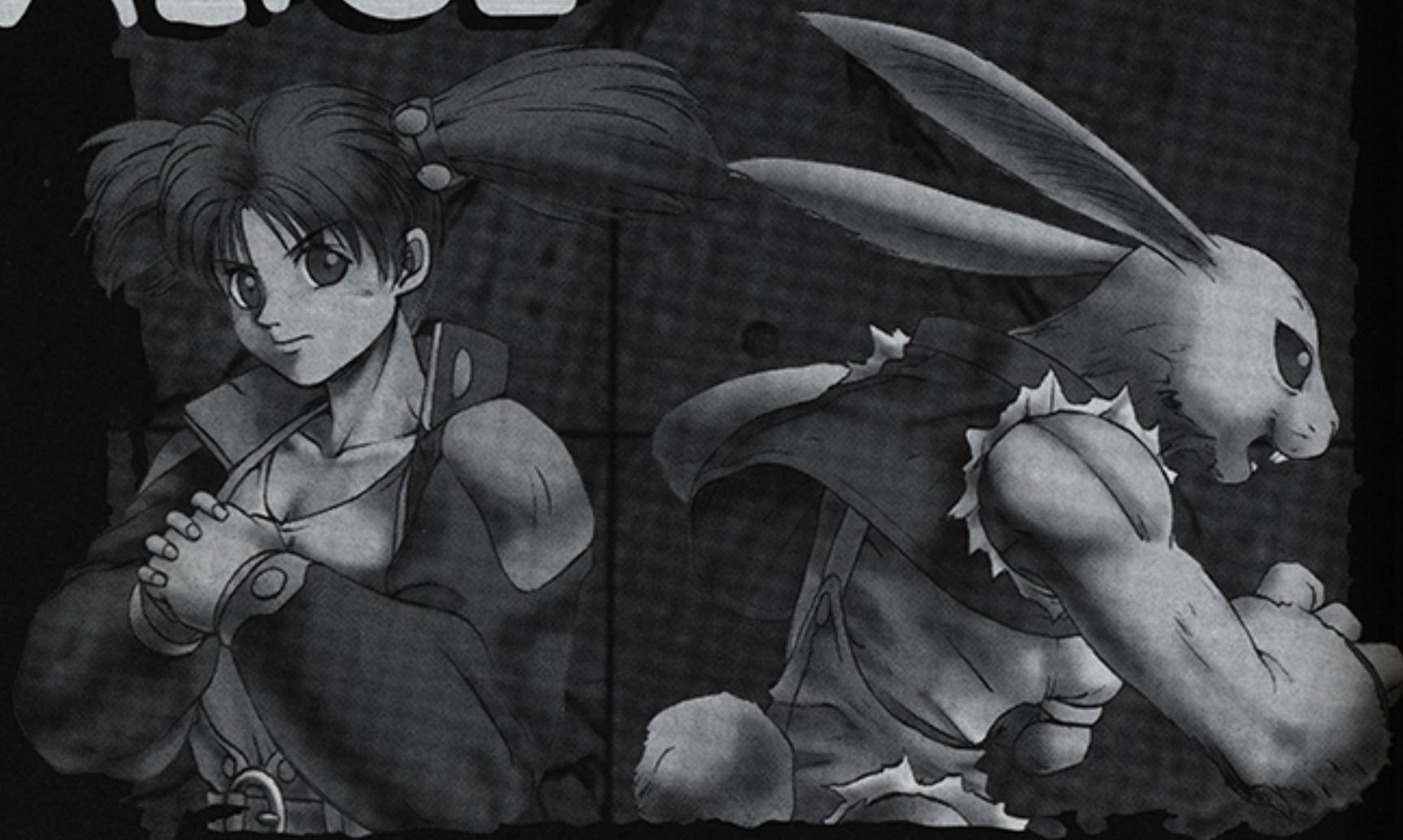
RENSUI-CHORYO	■ ■ ■	
RENSHO TAI	■ ×	
YOSHI-SAIKEN (AFTER CROUCHING)	■ ■	
RENFU-TAI	× ↓ + ×	
VOUS POUVEZ FAIRE UN ROKUGO-KORINSHIKI A LA SUITE D'UN RENSUI-CHORYO. UNIDIRECTIONNEL ET NON REPETITIF		
DAKAI ■	FUJIN-KYAKU ↓ + ×	PONG KEN → + ■
ROKUGO-KORINSHIKI		
→ + × SOKUCHU-KYAKU	↓ + ■ NICHIGETSU-HA	× MIGITAN-KYAKU
MOUVEMENTS DERIVES DU ROKUGO-KORINSHIKI		
↓ ↓ + ■ RENSHU HODO	→ → + ■ YOSHI SEN-RIN	← + ■ SHICHISUN-KO-
HONSHIN-REN-KYAKU ← + ■	HANGETSU-IJIN → → + ×	ZENSO-GEN-KYAKU ↓ ↓ + ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

KANUN-JUJI-HA	● ● ●
KOSO-SEN-KYAKU	● ↓ + ●
TENPEN-RENKAZAN	↙ + ● ●
SO-SHO-DA	● ■
JUJI-RAKAN	● ● → + ●
FUKKO-JUJI-SO	● ● ↓ + ●

ALICE

L'ANGE DE LA
CONTRE-ATTAQUE



AGE: 17

SEXE: FEMELLE

GROUPE SANGUIN: B

NATIONALITÉ: GERMANO-JAPONAISE

TAILLE: 154cm (FORME HUMAINE)

POIDS: 57kg (FORME HUMAINE)

155cm (FORME ANIMALE)

68kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

UPPERCUT	■ ■ ■ → + ■
COMBO DE L'INFLUENCE DU POING	← + ■ ■
ENCHAINEMENT	↘ + ■ ■
COMBO DU COUP DE TALON VERS LE BAS	× × ↓ + ×
DOUBLE ROUE	↓ ↙ ← + × ← + ×
COMBO DE L'ETAU	■ ×
RUEE SAUVAGE	■ ■ ■ ↓ + ■
POINGS DE FER	→ + ■ → + ■
COMBO POING-PIED	← + ■ ×
BOOMERANG	→ + × ← + ×
COMBO DU COUP DE TALON VERS LE HAUT	× × ← + ×
COMBO DU COUP DE TALON	× × → + ×
COMBO DU COUP DE PIED BAS	↓ + × ×
COMBO POING-PIED VERS LE BAS	↙ + ■ ↓ + ×
RAID AERIEN (PROJECTION DANS LES AIRS. PENDANT UN SAUT. A PROXIMITE DE L'ADVERSAIRE)	↓ + ■ + ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

COMBO DU LAPIN-GAROU VERS LE HAUT	● ● ● → + ●
ENCHAINEMENT BAS	↓ + ● ↓ + ● ●
TRIPLE ROUE	↓ ↙ ← + × ← + × ← + ●
CHARGE DU LAPIN GAROU	● ● ↓ + ×
COMBO DU LAPIN-GAROU	● ● ● ← + ●
ENCHAINEMENT DU MARTEAU	↘ + ■ ■ ● ↓ + ×
CHARGE DU RONGEUR RAMPANT	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ■
ENCHAINEMENT DE LA ROUE	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ●
COMBO DE LA GRANDE GLISSADE	↘ + × ↘ + ● ↘ + ●

GREG

LE VOYAGEUR
OBSTINE



AGE: 35

SEXE: MÂLE

GROUPE SANGUIN: O

NATIONALITÉ: U.S.

TAILLE: 197cm (FORME HUMAINE)

POIDS: 100kg (FORME HUMAINE)

203cm (FORME ANIMALE)

120kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

NUMERO DU MARTEAU	■ ■ ■
NUMERO DE LA BALAYETTE	■ ■ ↓ + ■
COMBO DU COGNEUR	■ ×
COMBO DU MARTELEUR VERS LE BAS	← + ■ ↓ + ■
DOUBLE COUP DE PIED DU CYGNE	← + × ×
FEINTE DU COUP DROIT	↙ + ■ ↓ ↘ → + ×
COMBO DU CROCHET	■ ■ → + ■
ATTAQUE DU COGNEUR	■ × ↓ ↙ ← + ×
COMBO DU MARTELEUR	← + ■ → + ×
COMBO RIGOLO	↑ + ■ ■
COMBO DU SPHINX	↑ + ■ ↓ + ■
NUMERO DU BOXEUR	↘ + ■ ■ ■
COMBO DE L'ASSOMOIR	→ → + ■ ■
COMBO DE L'ASSOMOIR VERS LE BAS	→ → + ■ ↓ + ×
ULTIME COUP DE POING Niv.5	↓ ↙ [← + ■ (REPETER SIX FOIS)]

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

GARE AU GORILLE	● ● ● ● ●
COMBO DU RALLIEMENT VERS LE BAS	→ + × ↓ + ●
SATELLISATION	→ + ● ↓ ↙ ← + ●
COUP DE FESSES PLONGEANT	● ● ● ● ↓ + ●
COUP DE FESSES RETOURNE	← + ● ● ↓ + ●
LE SINGE JONGLEUR	← + × × ●
COMBO DU RALLIEMENT	→ + × → + ●
COMBO DE LA PERFORATION	■ ↓ + ● ↓ ↘ → + ■
LE BALANCEMENT DE LA BRANCHE	● ↓ + ●

FOX

LA GRIFFE DE LA FOLIE



AGE: 22

SEXE: FEMELLE

GROUPE SANGUIN: AB

NATIONALITÉ: BRITANNIQUE

TAILLE: 186cm (FORME HUMAINE)

POIDS: 65kg (FORME HUMAINE)

190cm (FORME ANIMALE)

65kg (FORME ANIMALE)

FORME HUMAINE

RUSE BRUTALE	■ ■ ■ ■
MISE EN BIÈRE	→ + ■ ■ ■ ↓ + ×
ALLER... RETOUR	↘ + ■ ■
UNE FLECHE EN PLEIN COEUR	→ → + × ×
LE CLAQUEMENT DES VERTEBRES	■ ×
TRIPLE PERFORATION	■ ■ ×
UNE VALSE A TROIS TEMPS	■ ■ ■ ↓ + ×
LA DANCE DU TRANCHANT	→ + ■ ■ ■ ↑ + ×
VOL DE NUIT	↑ + ■ ↑ + ■
ATTAQUE ACROBATIQUE	↗ + × ↗ + × ↗ + ■
ATTAQUE ACROBATIQUE INVERSEE	↗ + × ↗ + × ↑ + ■ ■
L'EPEE DU MARGINAL	↓ ↘ → + ■ ■
LA LAME DE L'ASTUCE	→ + ■ ■ ■ ← + × ↖ + ■
ROUE DE LA PERSPICACITE	↖ + × ↖ + × ↖ + × ↖ + ×

COMBOS SOUS FORME ANIMALE

LA TEMPETE DU RENARD	● ● ● ●
RECOURS A LA RUSE	→ + ● ●
AU PARADIS DE LA CLAIRVOYANCE	■ ■ ● ●
LES BRUMES DE LA RENAISSANCE	■ ■ ↓ + ●
L'OURAGAN DU RENARD	● ● ● ● ↑ + ×
J.F.K	↑ + ■ ●
B.J.F.K	↖ + × ↑ + ■ ●
F.J.F.K	↗ + × ↑ + ■ ●

SUPPORT TECHNIQUE

Un problème technique,
besoin d'un coup de main ?
Tout savoir sur V.I...

Par téléphone
6 jours sur 7

du lundi au samedi
de 8h à 22h
au 0 803 09 41 64*

*(1,49 F TTC/minute)

Quoi de plus énervant
que de rester bloqué
sans savoir comment
s'en sortir !

24h/24 V.I vous donne les bonnes
réponses. Sur notre hint line, vous
trouverez les solutions et astuces pour finir
vos jeux (en plus des solutions immédiates,
boîtes vocales avec réponse sous 48h &
hint lineurs en direct de 17h à 19h lundi,
mardi, jeudi, vendredi et de 14h à 19h
mercredi et samedi.), et aussi des infos
produits, des jeux concours, etc.

Tél : 08 36 68 94 95*

*(2,23F ttc/minute)

...Vous ne trouvez pas un
passage, quelque chose vous échappe ?

Sur le 3615 VirginGames
(2,23F TTC/minute), vous pourrez
poser toutes vos questions.
Une réponse personnalisée vous sera
renvoyée, que demander de plus !
Encore plus de soluces, de trucs,
d'astuces, d'infos produits, de jeux
concours...

Sur le WEB «on line»

vous pourrez accéder à toutes les
infos et actualités V.I

www.virgininteractive.fr

Vous n'avez pas encore trouvé
votre bonheur, des questions
restent encore sans réponse...

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :
Virgin Interactive
BP 319 000 - 13793 Aix-en-Provence CEDEX,
ou contactez-nous par fax au :
04 42 16 52 13



CREDITS

Producteur Exécutif	TADAHIRO NAKANO
Producteur	HIROAKI BABA
Chef de Produit	HARUHIKO IKEDA
Réalisation	KENJI FUKUYA
Programmeur	YOUICHI OCHIAI
Design des Personnages	MITSUAKIRA TATSUTA
Directeur de la Conception	SHINICHI OHNISHI
Planification	SEIYA YAMANAKA
Compositeur	TAKAYUKI NEGISHI
Effets Sonores	ATSUHIRO MOTOYAMA
Réalisateur CG	NAOTO YOSHIMI
Remerciements Spéciaux	HUDSON, Bing, RAIZING All Staff

Chef de Produit Europe
Producteur Europe
Testeurs en Chef

Testeurs

Direction des Tests
Conception du Manuel

ARNAUD BLACHER
TONY HINDS
STEVEN FRAZER
NANA PENEMO
DAVID CASEY
NIGEL BRAGG
AL PERCH
MATT HOWELLS
DAVID ISHERWOOD
DAVID CORLESS
GARY FOLEY
TWO'S COMPANY

Precaución

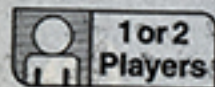
- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™.
- Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

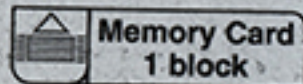
- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

© 1998 Hudson Soft Company Limited. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Desarrollado por Hudson Soft Company Limited.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block

SLES-01010



ESPAÑOL

ÍNDICE

105. CONFIGURACIÓN

106. CONTROLES BÁSICOS

107. OPCIONES

112. PANTALLA DE LUCHA

113. CAMBIOS EN EL INDICADOR
DE BESTIA

114. TÉCNICAS BÁSICAS DE
TODOS LOS PERSONAJES

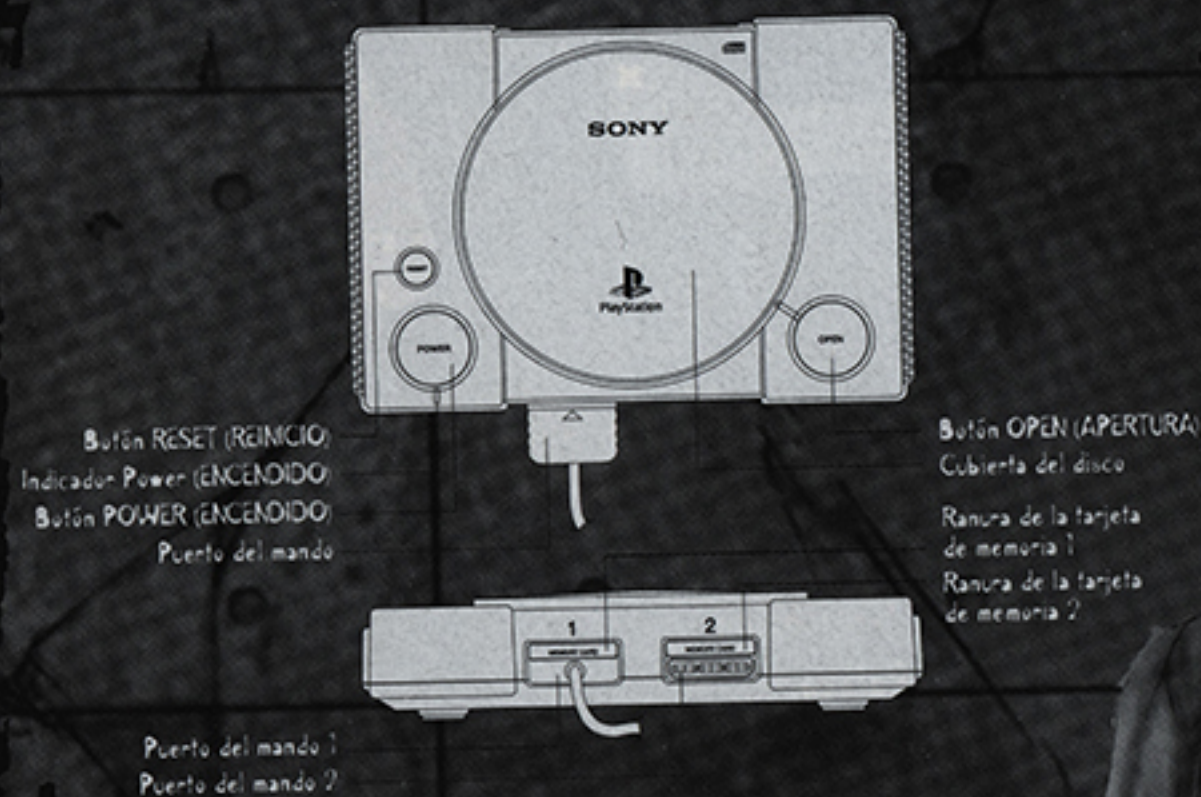
115. GUARDIA AUTOMÁTICA

117. PERSONAJES

134. SOPORTE TÉCNICO

135. CRÉDITOS

CONFIGURACIÓN



Configura tu consola de juegos PlayStation™ de acuerdo con las instrucciones de su manual de instrucciones. Asegúrate de que esté apagada antes de insertar o extraer un disco compacto. Inserta el disco de **BLOODY ROAR** y cierra la cubierta del disco. Inserta los Mandos y una Tarjeta de Memoria, si vas a utilizar una, y enciende la consola de juegos PlayStation™. Después de un momento empezará una demo introductoria y la pantalla de títulos. Para entrar en la pantalla del menú principal, pulsa el botón START o el botón **X** para comenzar.

Una vez estén insertados los periféricos o las Tarjetas de memoria de Playstation™, es aconsejable que no los extraigas mientras la consola esté encendida. Asegúrate de que hay suficientes bloques de memoria libres en la Tarjeta de memoria antes de empezar a jugar (**BLOODY ROAR** necesita 1 bloque libre para poder guardar la partida).

CONTROLES BÁSICOS



Botón L1: Sin función.

Botón L2: Sin función.

Botón R1: Sin función.

Botón R2: Sin función.

Botón X: Patada.

Botón ■: Puñetazo.

Botón ●: Activa el modo BESTIA (para más detalles ver la sección BESTIA).

Botón ▲: Activa el modo DELIRIO (para más detalles ver la sección DELIRIO).

Botón Select: Cancelar.

Botón Start: Inicia/detiene una partida.

← Mueve al personaje a la izquierda.

→ Mueve al personaje a la derecha.

→→ Carrera.

↑ Saltar hacia arriba.

↓ Agacharse.

NOTA: Con la excepción de los movimientos del Botón de dirección, es posible EDITAR los ajustes de los botones.

El Botón de dirección también se utiliza para seleccionar modos y mandatos y para resaltar opciones en las pantallas de menú.

OPCIONES

MENÚ PRINCIPAL

Aquí se seleccionan los cinco modos de juego. Utiliza el Botón de dirección para seleccionar y confirma tu elección pulsando el botón Start o X.

ARCADE

Para partidas de un jugador contra el ordenador. Utiliza las teclas →, ←, ↑, ↓ para resaltar uno de los ocho personajes y confirma tu selección pulsando el botón X. El ordenador seleccionará al azar un adversario contra el que deberás luchar.

VS (CARA A CARA)

Asegúrate de que tienes conectados dos Mandos. Cada jugador utiliza un Mando para seleccionar su personaje. Pulsa el botón X para empezar el combate. Antes de empezar a luchar, puedes seleccionar las siguientes opciones:

STAGE SELECT (SELECCIÓN DE ESCENARIO): Pulsa el Botón de dirección para resaltar la opción selección de escenario. Utiliza los botones Direccionales → y ← para desplazarte por los ocho escenarios disponibles.

VITALITY (VITALIDAD): Pulsa el botón ↓ para seleccionar las barras de Vitalidad. La vitalidad puede ser alterada a un mínimo de 60% y un máximo de 140%. Cada jugador puede seleccionar su propia desventaja. Utiliza el Botón de dirección ← o → para aumentar o disminuir el ajuste.

EXTRA

Modos de juego adicionales para un sólo jugador.

TIME ATTACK (CONTRARRELO) - Un solo asalto. Compite por conseguir el tiempo de finalización más corto.

SURVIVAL (SUPERVIVENCIA) - Un solo asalto. Lucha contra todos los adversarios que puedas con una sola barra de vida. Si derrotas a tu adversario, serás recompensado con otro personaje contra el que luchar. Después de cada lucha se te devuelve un pequeño porcentaje de salud.

PRACTICE (PRÁCTICA) - El jugador puede elegir los movimientos del personaje adversario. Es perfecto para practicar técnicas de combo. En el modo práctica, al pulsar el botón Start aparecerá el menú de opciones que te permite ajustar lo siguiente:

RESUME (REANUDAR) - Vuelve al juego.

CHANGE COM MODE (CAMBIAR MODO COM) - Selecciona uno de los 13 tipos diferentes de juego del ordenador:

- Tipo A: Desactivar bloqueo.
- Tipo B: Activar bloqueo.
- Tipo C: Guardia en el aire.
- Tipo D: Saltar.
- Tipo E: Bloquear después de sufrir daños.
- Tipo F: Evasión/Evitar.
- Tipo G: Un solo ataque.
- Tipo H: Contraataque
- Tipo I: Ataque combinado.
- Tipo J: Ataque malabar
(intenta golpear al jugador en el aire).
- Tipo K: Agacharse.
- Tipo L: Arrodillarse.
- Tipo M: Contraataque aéreo
(contraataque después de estar en guardia en el aire).

CONTROLLER DISPLAY (PANTALLA DEL CONTROLADOR) - On/Off (Activada/Desactivada)

ACTION DATA (DATOS DE LA ACCIÓN) - On/Off (Activados/Desactivados)

CHANGE BEAST MODE (CAMBIAR A MODO BESTIA) - Define si uno, ninguno o los dos jugadores tienen la habilidad de transformarse.

BEAST RAVE (DELIRIO DE BESTIA) - On/Off (Activada/Desactivada)

CONTROLLER CONFIG (CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR)

CHARACTER CHANGE (CAMBIO DE PERSONAJE)

EXIT (SALIR) - Devuelve la partida a la pantalla de título.

WATCH (MIRAR)

Selecciona dos personajes que quieras ver cómo luchan, selecciona el escenario desde el que quieres que comience la lucha y mira cómo combaten los jugadores controlados por el ordenador. Pulsa el botón Start para terminar la demostración.

RÉCORDS

Te permite ver tus mejores tiempos de finalización y el número de victorias anteriores.

NAME (NOMBRE) - El jugador puede registrar tres letras. Una vez registradas, la clasificación del jugador se muestra automáticamente en la pantalla. Para registrarte, utiliza los botones de Dirección ↑ y ↓ para seleccionar la lista de récords que quieras y el botón * para confirmar tu elección.

BEAST RAVE (DELIRIO DE BESTIA)

Modo de Hiper-personaje. Acelera con turbo tus movimientos de transformación de bestia. Une las combinaciones rápidas como el rayo. Mientras estás en modo DELIRIO (RAVE) puedes unir combos especiales.

OPTION (OPCIÓN)

Cambia la configuración de tu partida. Selecciona utilizando el Boton de direccion y pulsa el botón * para ver la pantalla de la opción.

OPCIÓN sirve para varias configuraciones de partida. Cada elemento puede ser seleccionado con el Boton de direccion arriba y abajo, los cambios se realizan utilizando los botones derecha e izquierda. Después de seleccionar todos los elementos deseados, pulsa el botón Select para volver a la pantalla del MENÚ PRINCIPAL.



OPCIONES DE LA PARTIDA

Las opciones son:

CHARACTER TYPE (TIPO DE PERSONAJE) - Selecciona el tipo de personaje: **NORMAL**, **BIG HEAD** o **KIDS (NORMAL, CABEZOTA o NIÑOS)**.

DIFFICULTY (DIFICULTAD) - Los ajustes de dificultad van desde el 1, muy fácil, hasta el 8, profesional de arcade.

ATTACK LEVEL (NIVEL DE ATAQUE) - El ajuste, que va del 1 al 8, ajustará las agresiones del ordenador.

TIME LIMIT (LÍMITE DE TIEMPO) - Ajusta la duración de un asalto. (tienes disponible 20, 40, 60, 90 o tiempo infinito).

MATCH POINT COMPUTER (PUNTO DE PARTIDA DEL ORDENADOR) - Ajusta el número de asaltos necesarios para ganar en modo de un jugador.

MATCH POINT HUMAN (PUNTO DE PARTIDA HUMANO) - Ajusta el número de asaltos necesarios para ganar en modo de dos jugadores.

BLOOD EFFECT (EFECTOS DE SANGRE) - Activados o desactivados (On/Off).

WALL DESTRUCTION (DESTRUCCIÓN DE MUROS) - Ajusta los efectos de destrucción de muros. Cuando está activado (ON) los muros se pueden destruir. Cuando está desactivado (OFF) los muros permanecen fijos. En FINAL los muros son destructibles sólo en el último asalto.

KEY CONFIG (CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES) - Ajusta las configuraciones adicionales de los botones. Hay disponibles tres ajustes por defecto y **EDIT (EDITAR)** te permite configurar todos los botones a tu antojo.

SELECT TYPE (SELECCIÓN DE TIPO) - Te permite ajustar la pantalla de presentación de personaje en modo Arcade. Elige entre **C.G / Arcade** o **Quick (Rápido)**.

CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (CAMBIO DE PERSONAJE EN CONTINUACIÓN) - Cambia al personaje cuando continúas el juego. Si está activado (ON) el personaje puede ser cambiado en el modo continuación. Cuando está desactivado (OFF) el personaje no puede ser cambiado en el modo continuación.

DEFAULT (POR DEFECTO) - Reajusta todos los ajustes de la partida a sus valores por defecto.

EXIT (SALIR) - Sale de este menú.

OPCIONES DE SONIDO

OUTPUT SELECT (SELECCIÓN DE SALIDA) - Ajusta el sonido a estéreo o mono.

BGM SELECT (SELECCIÓN DE MÚSICA DE FONDO) - Selecciona la música de fondo.

MASTER VOLUME (VOLUMEN MAESTRO) - Ajusta el volumen general.

BGM VOLUME (VOLUMEN DE MÚSICA DE FONDO) - Ajusta el volumen de la música de fondo.

BGM PLAYER (REPRODUCTOR DE MÚSICA DE FONDO) - Reproduce la música de fondo.

SFX TYPE (TIPO DE EFECTOS ESPECIALES) - Selecciona los efectos especiales de sonido.

SFX PLAYER (REPRODUCTOR DE EFECTOS ESPECIALES) - Te permite escuchar todos los efectos especiales de sonido del juego.

DEFAULT (POR DEFECTO) - Reajusta todos los ajustes de sonido a sus valores por defecto.

EXIT (Salir) - Sale de este menú.

TARJETA DE MEMORIA

AUTO SAVE - (GUARDADO AUTOMÁTICO)

ON (ACTIVADO): Guarda automáticamente las mejores puntuaciones, los ajustes de la partida, etc.

OFF (DESACTIVADO): Desactiva la función de guardado automático.

LOAD (CARGAR) - Carga la partida desde la Tarjeta de memoria.

SAVE (GUARDAR) - Guarda la partida en la Tarjeta de memoria.

Por favor, ten en cuenta que solamente puedes utilizar una Tarjeta de memoria insertada en la Ranura de tarjeta de memoria 1.

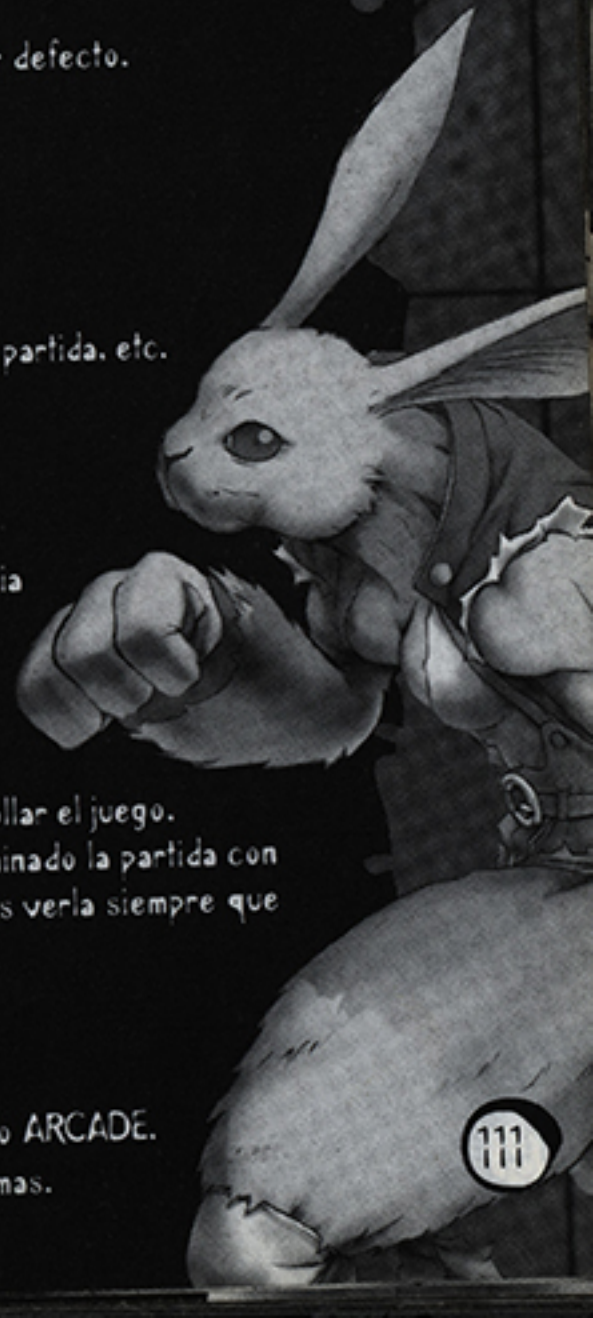
ART GALLERY (GALERÍA DE ARTE)

Para ver los dibujos de las escenas y los personajes que se utilizaron para desarrollar el juego. Desde aquí, también es posible ver las secuencias de película. Cuando hayas terminado la partida con el personaje que hayas elegido, se activará su secuencia de película final. Puedes verla siempre que quieras.

BONUS MODE (MODO DE BONIFICACIÓN)

Los modos secretos adicionales se pueden liberar si terminas la partida en el modo ARCADE.

NOTA: Si hay algún modo bonus activado no se guardarán tus puntuaciones máximas.



PANTALLA DE LUCHA

Puedes empezar la partida Arcade utilizando un Mando insertado en el Puerto de mando 1 o en el Puerto de mando 2. Cuando utilices un Mando insertado en el Puerto de mando 1 comenzarás la acción en el lado izquierdo de la pantalla. El Mando insertado en el Puerto de mando 2 controla el personaje a la derecha de la pantalla.

DURACIÓN: Se indica la duración en tiempo permitido para un asalto. (Esto no atañe al modo contrarreloj). El asalto termina cuando se agota el tiempo o uno de los personajes está KO.

INDICADOR DE ENERGÍA VITAL: Indicado por la barra larga de energía en la parte superior de la pantalla. Se registra una victoria cuando la energía vital de tu adversario llega a cero. En el siguiente asalto ambos jugadores comenzarán con una barra de energía vital completa. (Esto no atañe al modo supervivencia).

INDICADOR BEAST: Pulsando el botón ● cuando el indicador de la B parpadee hará que el personaje se metamorfosee.

RAVE (DELIRIO): Inicia el modo DELIRIO con el botón ▲ cuando el personaje tenga forma de bestia. En este modo puedes realizar algunos combos que no están disponibles en modo normal. Observarás que cuando la señal B está parpadeando para indicar que el modo Bestia está disponible, la línea continuará aumentando. Cuando actives el modo Delirio, cuanto más larga sea la línea, más tiempo durará el modo Delirio. **CUIDADO:** En cuanto el modo Delirio esté activado, la barra de energía amarilla para el modo Bestia se reducirá rápidamente. Cuando esta barra llegue a cero, el modo Delirio se desactivará.

INDICADOR DE ASALTOS GANADOS: Indica el número de asaltos necesarios para ganar. Los asaltos ya ganados estén indicados en rojo.

CAMBIOS EN EL INDICADOR DE BESTIA

La transformación en bestia es la capacidad más importante en BLOODY ROAR. El indicador de bestia es la barra de energía vital más pequeña. La barra se irá cargando gradualmente desde el principio de la lucha. Cuando esté totalmente cargada, mostrará la letra B. En este el momento, tu personaje se puede convertir en una bestia cuando tú quieras. Este indicador se volverá amarillo en el modo bestia para mostrarte cuánta energía tienes en el modo Bestia. Las zonas amarillas disminuyen cuando el otro personaje te golpea.

Cuando este nivel llegue a cero, volverás a transformarte en humano y tendrás que esperar a que la barra rejuvenezca para poder volver activar el modo Bestia.

En el modo bestia tendrás las siguientes ventajas:

- 1) Puedes usar ataques especiales con el botón ●.
- 2) Puedes golpear a tus adversarios desde más alto en el aire.
- 3) Pesas más.
- 4) Recuperas una cierta cantidad de energía vital.
- 5) Puedes saltar más alto de lo normal.
- 6) Con la ayuda de un muro, puedes dar un salto de tres ángulos que te colocará velozmente detrás de tu adversario.

TÉCNICAS BÁSICA DE TODOS LOS PERSONAJES

Aquí se explican las técnicas básicas que pueden ser utilizadas por todos los personajes. Las técnicas específicas de cada personaje estén explicadas en las páginas 117 a 133.

Botón ✕	Botón ■	Botón ✕+■	Botón ●
Técnicas de patada	Técnicas de puñetazo	Técnicas de lanzamiento (también para el modo Bestia)	Transformación a modo bestia

TÉCNICAS BÁSICAS COMO HUMANO. TAMBIÉN SE UTILIZAN EN EL MODO BESTIA.

■	→+■	✕	→+✕
←+■	↓+■	←+✕	↓+✕
↘+■	↙+■	↘+✕	↙+✕
→→+■	↑+■	→→+✕	↑+✕
Mientras estás agachado ■	Mientras corres ■	Mientras estás agachado ✕	Mientras corres ✕
Mientras saltas ■	Mientras saltas →+■	Mientras saltas ✕	Mientras saltas →+✕
Tirar mientras saltas ↓+■	TÉCNICAS DE LANZAMIENTO	Tirar mientras saltas ↓+✕	TÉCNICAS DE COMANDO
ATAQUES DE CONTINUACIÓN	Lanzamiento alto ■+✕	Quando el adversario está detrás ■	↓↘→+■
Mientras el adversario está abajo ↓+■	Lanzamiento bajo ↓+■+✕	Quando el adversario está detrás ↓+■	↓↙←+■
Mientras el adversario está abajo ↓+✕	Lanzamiento hacia atrás cuando estás detrás de tu adversario ■+✕	Quando el adversario está detrás ✕	↓↘→+✕
		Quando el adversario está detrás ↓+✕	↓↙←+✕

TÉCNICAS BÁSICAS COMO BESTIA. SOLAMENTE SE UTILIZAN EN MODO BESTIA.

●	Mientras estás agachado ●	Quando el adversario está detrás ●	ATAQUES DE CONTINUACIÓN
→+●	Mientras corres ●	Quando el adversario está detrás ↓+●	Mientras el adversario está abajo ↓+●
←+●	Mientras saltas ●	TÉCNICAS DE COMANDO	Mientras el adversario está abajo ↓+●
↓+●	Mientras saltas →+●	↓↘→+●	↑+●
↘+●	Tirar mientras saltas →+●	↓↙←+●	
↙+●			
→→+●			
↑+●			

El cuadro es aplicable cuando tu personaje mira hacia la derecha. El signo + en este cuadro significa pulsar el botón o botones mientras el Botón de dirección también está pulsado.

GUARDIA AUTOMÁTICA

En BLOODY ROAR, hay más de 200 técnicas por personaje. ¡Pero no te preocupes! Estar en guardia es fácil. Simplemente tienes que dejar los botones Direccionales en posición neutral para las guardias alta y media y pulsar el botón ↓ para bloquear los ataques bajos. Utiliza la función de guardia suavemente y espacia tus contraataques.

También es posible estar en guardia mientras estás saltando.

- Cuando estés en guardia en el aire: Neutral en el aire (no es posible utilizar esta técnica después de una caída segura).
- Guardia de las secciones altas y medias: Neutral.
- Guardia de la sección baja: ↓ o ↙

ESCAPE DESPUÉS DE GUARDIA

Inmediatamente después de utilizar la función de guardia, si pulsas el Botón de dirección hacia tu adversario te permitirá dar un quiebro.

(Neutral y luego → o ←)

CAÍDA SEGURA

Puedes evitar ser derribado utilizando la función de caída segura mientras te ves lanzado por el aire. Pulsa ■ + ✕ mientras estés en el aire.

PARA CONTINUAR EL JUEGO

En los modos ARCADE y CONTRARRELOJ, si eres derrotado por tu adversario de ordenador, aparece la palabra CONTINUE (CONTINUAR). Pulsando el botón Start, antes de que el indicador llegue a cero, puedes continuar la partida. Después de pulsar el botón, aparecerá la pantalla de selección de personaje, en la que puedes elegir un personaje diferente para el nuevo asalto. Este proceso de selección sólo está disponible cuando CAMBIO DE PERSONAJE EN CONTINUACIÓN está activado. Si el indicador llega a cero, la partida habrá terminado.

GANAR

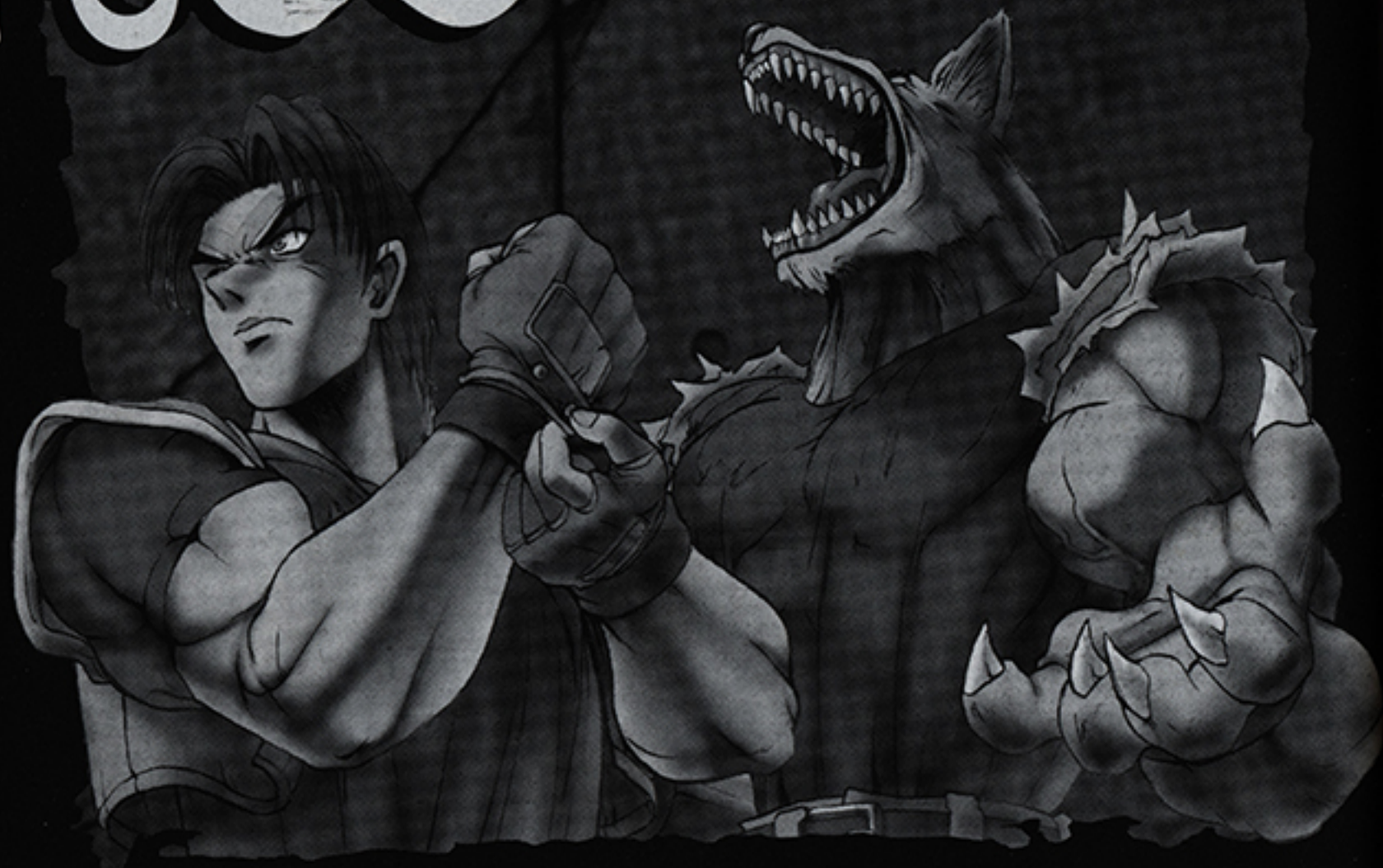
Para ganar un asalto tienes que dejar KO a tu adversario disminuyendo su nivel de energía vital hasta que llegue a cero o tener más energía vital que tu adversario cuando el tiempo del asalto se agote. Si los niveles de energía están iguales, puedes jugar un asalto más. El jugador que gane mayor número de asaltos fijados antes de la partida es el ganador. ¡Lucha hasta el final: no te rindas nunca!



PERSONAJES

YUGO

EL PERSEGUIDOR LOCO



EDAD: 17

SEXO: VARÓN

GRUPO SANGÜINEO: B

NACIONALIDAD: JAPÓN

ALTURA: 175cm (HUMANO)

PESO: 67kg (HUMANO)

177cm (BESTIA)

71kg (BESTIA)

HUMANO

COMBO EXTRA	■ ■ ■ ×
GOLPE ALTO FINAL DE AMETRALLADORA	↘+■ ↘+■ ↘+■
GOLPE FINAL DE CODO	↓ ↘+■ →+■ →+■
COMBO OCULTO	↓+× ■
SALTO BAJO DE LA CARPA	→→+× ↓+×
PATADA DE NUDILLOS	■ ×
PATADA UNO-DOS	■ ■ ×
COMBO BAJO EXTRA	■ ■ ■ ↓+×
CUERPO DE PLOMO UNO-DOS	■ ■ →+■
COMBO DE TRIPLE NUDILLO	←+■ ←+■ ←+■
NUDILLO GIRATORIO BAJO	←+■ ↓+■
GOLPE SECO AGAZAPADO	↓+■ ↓+×
PATADA ALTA GEMELA	× ×
PATADA ESPIRAL	× ↓+×
COLMILLO DE TALÓN (CUANDO ESTÁS AGACHADO)	× ×

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

CUCHILLADA TRIPLE	● ● ●
GARRA GEMELA	● ↓+■
COMBO DE LA MEDIA LUNA	● ■ ■ ■ ↓+●
CAÍDA EN PICADO	● →+●
COMBO DE PATADA DE GARRA	● ■ ■ ■ ×
CUCHILLADA GEMELA DE NUDILLOS	● ■ ■ ●
COMBO DEL NUDILLO DE LUNA LLENA	←+■ ←+■ ←+●
PATADA DOBLE DE LOBO	↙+● ●

GADO

EL MERCENARIO DE LEYENDA



EDAD: 43 SEXO: VARÓN
GRUPO SANGÜINES: O NACIONALIDAD: FRANCIA
ALTURA: 187cm (HUMANO) PESO: 75kg (HUMANO)
188cm (BESTIA) 78kg (BESTIA)

HUMANO

CAÍDA DE COMBINACIÓN DE AMETRALLADORA	■ ■ → ×
TOMAHAWK QUEBRANTADOR	→ + ■ ■ ■
COMBINACIÓN DE SOLDADO	× × ×
GOLPE ASCENSOR	→ + × × ×
CUCHILLADA DE BOMBA	↘ + ■ ↘ + ×
FUEGO DE COMBINACIÓN DE AMETRALLADORA	■ ■ → + ■
TOMAHAWK DE GUERRA	→ + ■ ×
ONDA EXPANSIVA	↘ + ■ ■
CEGADOR	■ ■
EXPLOSIÓN GEMELA DE CALOR	× ← + ■ ■
COMBINACIÓN DE COMANDO MEDIA	× × → + × → + × ×
COMBINACIÓN DE COMANDO BAJA	× × → + × ↓ + × ×
PATADA MEDIA DE CAPTURA DE CALOR	↓ ↘ → + ■ (CUANDO TE GOLPEEN) ×
PATADA BAJA DE CAPTURA DE CALOR	↓ ↘ → + ■ (CUANDO TE GOLPEEN) ↓ + ×

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

TRIPLE ARAÑAZO	● ● ●
TRIPLE ARAÑAZO BAJO	● ● ↓ + ●
ARAÑAZO VIOLENTO	→ + ● ●
ARAÑAZO DE AMETRALLADORA	■ ■ ↓ + ●
FURIA SANGRIENTA	↘ + ● ↓ ↘ → + ●
ARAÑAZO DE RAYO	↘ + ■ → + ● ●
ARAÑAZO EN LA OSCURIDAD	↘ + ■ → + ● ↓ + ●
GOLPE DE EXPLOSIÓN DE CALOR ASCENSOR	× ← + ■ ■ ● → + × × ×

BAKURYU

EL GOLPEADOR DE OSCURO



EDAD: DESCONOCIDA...ALREDEDOR DE 60 SEXO: VARÓN
GRUPO SANGUÍNEO: DESCONOCIDO NACIONALIDAD: SECRETA
ALTURA: 153cm (HUMANO) PESO: 51kg (HUMANO)
147cm (BESTIA) 67kg (BESTIA)

HUMANO

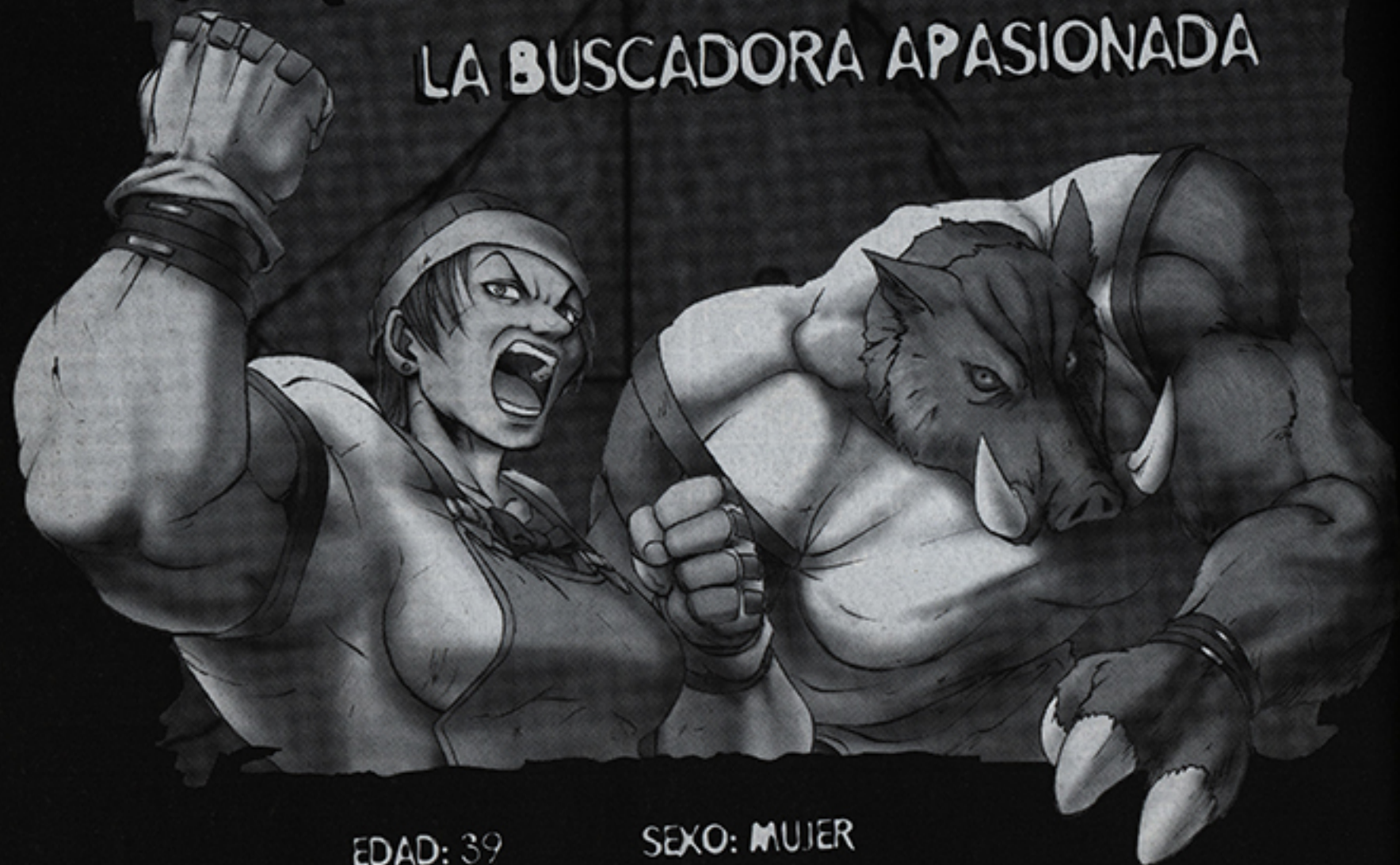
ARREBATO DE LA ESPADA DE SOMBRA	■ ■ ■ ■ → + *
RENTO-JIN KYAKU	■ ■ *
MARTILLO PILÓN REN FENG ESPADA DE SOMBRA KYAKU	* * → + * ← + *
PATADA DE AVALANCHA RETSUJIN	↘ + * * *
CAÍDA DE VIENTO DE LA MEDIA LUNA	→ → + * * *
BANDERA REN	■ *
BARRIDA ESPIRAL RENTO	■ ■ ↓ + *
VUELO RASANTE RENTO	■ ■ ■ ↑ + ■
CODAZO INVERTIDO ESPIRAL RENTO	■ ■ ↓ + * ■
ATAQUE RYUEI-HO	↘ + ■ ■
CUCHILLADA RYUEI-NICHIRIN	↘ + ■ *
PATADA CORTANTE RETSUJIN	↘ + * → + *
PATADA ARRASADORA RETSUJIN	↘ + * ↓ + *
ESPIRAL DE VIENTO REN-KYAKU	→ → + * * ↓ ↙ ← + *
GOLPE DE RAYO (MIENTRAS ESTÁS AGACHADO)	* *

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

ARAÑO ENVENENADO SHITEN-KYAKU	● ↓ + ●
ATAQUE DE CORREO ENVENENADO EIZAN	● ● ●
ATAQUE DE CLAVO ENVENENADO BAKUJU-REN	→ + ● ● ● ● ●
ARAÑO DE PATADA CORTANTE REN	● ● ↓ + * → + *
PATADA DE AVALANCHA REN	● ● ↓ + * * *
ARAÑO DE CAÑÓN REN	● ● ↓ + ●
GOLPE DE MARTILLO PILÓN ENVENENADO KYAKU	→ + ● * *
RASGADURA DE CADÁVER (MIENTRAS EL ADVERSARIO ESTÁ ABAJO)	↓ + ● ● ● ● ●

MITSUKO

LA BUSCADORA APASIONADA



EDAD: 39

SEXO: MUJER

GRUPO SANGUÍNEO: AB

NACIONALIDAD: JAPÓN

ALTURA: 182cm (HUMANA)

PESO: 78kg (HUMANA)

183cm (BESTIA)

85kg (BESTIA)

HUMANO

CASTIGO DE MAMÁ	■ ■ ■
APLASTA -CUERPO Y CARA	■ × ■
GOLPE DE ABAJO A ARRIBA	↙ + ■ ■
CAÍDA DEL TACÓN DE LA TÍA	→ + × ×
PK DE SUMO	↓ + ■ ↓ + ×
ATAQUE LATERAL DE CADERA	■ ■ ×
TIJERAS REPENTINAS DE PIERNAS	■ ■ ↓ + ×
PATADA AL INFIERNO	→ + ■ ×
APLASTA-BOLAS DEL INFIERNO	→ + ■ → + ×
PATADA EXTRA HACIA ABAJO	→ + × ↓ + ×
PATADA DE LUCHA CALLEJERA EN LA ESPINILLA	↘ + × ↘ + × ×
ATAQUE BENKEI-SHIN	↘ + × ↘ + × ↘ + ×

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

CÍRCULO DE TRIPLE CABEZA	● ● → + ●
APLASTAMIENTO CON PIES DE COHETE	● ● ↓ + ● ●
CARGA VIOLENTA DEL JABALÍ SALVAJE	↓ ↙ ← + ● × 10
CARGA CON PATADA	↓ ↙ ← + ● → + ●
CABEZAZO AL INFIERNO	→ + ■ ↑ + ●
GOLPE DE PIES EN LA CABEZA A LAS PROFUNDIDADES DEL INFIERNO	↙ + ● ●
CABEZA	↙ + ● ↙ + ● ↑ + ●
CABEZAZO A LAS PROFUNDIDADES DEL INFIERNO	● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●
DOBLE GOLPE DE CABEZA Y MANO	■ ■ ● ●
GOLPE DOBLE DE CABEZA ROTATORIA	■ ■ ● ● → + ●
GOLPE MARAVILLOSO MITSUKO	■ ■ ● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●

LONG

EL PUÑO DEL DESTINO



EDAD: 26

SEXO: VARÓN

GRUPO SANGUÍNEO: A NACIONALIDAD: CHINA

ALTURA: 179cm (HUMANO) PESO: 71kg (HUMANO)

181cm (BESTIA)

74kg (BESTIA)

HUMANO

RENSUI-CHORYO	■ ■ ■	
RENSHO TAI	■ ×	
YOSHI-SAIKEN (DESPUÉS DE AGACHARTE)	■ ■	
RENFU-TAI	× ↓ + ×	
PUEDES EMPEZAR CON ROKUGO-KORINSHIKI DESDE RENSUI-CHORYO. EN UNA DIRECCIÓN Y SIN POSIBILIDAD DE REPETIR		
DAKAI ■	FUJIN-KYAKU ↓ + ×	PONG KEN → + ■
ROKUGO-KORINSHIKI		
→ + × SOKUCHU-KYAKU	↓ + ■ NICHIGETSU-HA	× MIGITAN-KYAKU
MOVIMIENTOS DERIVADOS DE ROKUGO-KORINSHIKI		
↓ ↓ + ■ RENSHU HODO	→ → + ■ YOSHI SEN-RIN	← + ■ SHICHISUN-KO-

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

KANUN-JUJI-HA	● ● ●
KOSO-SEN-KYAKU	● ↓ + ●
TENPEN-RENKAZAN	↙ + ● ●
SO-SHO-DA	● ■
JUJI-RAKAN	● ● → + ●
FUKKO-JUJI-SO	● ● ↓ + ●

ALICE

EL ANGEL DEL
CONTRAATAQUE



EDAD: 17

SEXO: MUJER

GRUPO SANGUÍNEO: B

NACIONALIDAD: JAPÓN-ALEMANIA

ALTURA: 154cm (HUMANO) PESO: 57kg (HUMANO)

155cm (BESTIA) 60kg (BESTIA)

HUMANO

RÁFAGA DE GANCHOS	■ ■ ■ → + ■
COMBO DE PUÑETAZOS EN VAIVÉN	← + ■ ■
RÁFAGA MEDIA	↘ + ■ ■
COMBO DE BORDE DE TALÓN BAJO	× × ↓ + ×
DOBLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + ×
COMBO DE ATAQUE POR SORPRESA	■ ×
AVALANCHA CON EMPUJE	■ ■ ■ ↓ + ■
GOLPE ALTO	→ + ■ → + ■
COMBO DE PATADA EN VAIVÉN	← + ■ ×
COMBO EN ARCO	→ + × ← + ×
COMBO DE BORDE DE TALÓN ALTO	× × ← + ×
COMBO DE BORDE DE TALÓN MEDIO	× × → + ×
COMBO DE PATADA MEDIA BAJA	↓ + × ×
COMBO DE VAIVÉN BAJO	↙ + ■ ↓ + ×
ATAQUE AÉREO (LANZAMIENTO AÉREO SALTANDO CERCA DEL ADVERSARIO)	↓ + ■ + ×

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

COMBO ALTO DE CONEJO	● ● ● → + ●
AVALANCHA DE GANCHOS BAJOS DE CONEJO	↓ + ● ↓ + ● ●
TRIPLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + × ← + ●
AVALANCHA BAJA DE CONEJO	● ● ↓ + ×
COMBO DE CONEJO MEDIO	● ● ● ← + ●
AVALANCHA DE GANCHOS CORPORALES BAJOS DE CONEJO	↘ + ■ ■ ● ↓ + ×
AVALANCHA DE DESPLAZAMIENTOS BAJOS DE CONEJO	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ■
AVALANCHA DE SUMMY BAJOS DE CONEJO	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ●
SUPER COMBO DESPLAZADOR	↘ + × ↘ + ● ↘ + ●

GREG

EL VIAJERO
OBSESIONADO



EDAD: 35

SEXO: VARON

GRUPO SANGUÍNEO: O

NACIONALIDAD: EE.UU..

ALTURA: 197cm (HUMANO)

PESO: 100kg (HUMANO)

203cm (BESTIA)

120kg (BESTIA)

HUMANO

MARTILLO DE PUÑALADA DÁCTILAR	■ ■ ■
BARRIDO DE PUÑALADA DÁCTILAR	■ ■ ↓ + ■
COMBO DESTROZA-CARAS	■ ×
COMBO DE GOLPE DE CLAVO BAJO	← + ■ ↓ + ■
PATADA DOBLE DE CISNE	← + × ×
AMAGO DE GOLPE MEDIO	↙ + ■ ↓ ↘ → + ×
COMBO DE CUCHILLADA EN LA CARA	■ ■ → + ■
ATAQUE EN GUARDIA DESTROZA-CARAS	■ × ↓ ↙ ← + ×
GOLPE DE CLAVO MEDIO	← + ■ → + ×
COMBO DIVERTIDO	↑ + ■ ■
COMBO DE LA ESFINGE	↑ + ■ ↓ + ■
COMBO DE AVALANCHA CORPORAL	↘ + ■ ■ ■
COMBO RÁPIDO DE GOLPE DE CLAVO MEDIO	→ → + ■ ■
COMBO RÁPIDO DE GOLPE DE CLAVO BAJO	→ → + ■ ↓ + ×
PUÑETAZO DEFINITIVO	↓ ↙ [← + ■ (REPETIR SEIS VECES)]

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

ATAQUE DE TRIPLE BALANCEO DE CADERA EN UN SEGUNDO	● ● ● ● ●
COMBO DE ATAQUE BAJO	→ + × ↓ + ●
DISPARO SATELITE DE VAIVÉN	→ + ● ↓ ↙ ← + ●
ATAQUE DE GUÍA CON TRIPLE BALANCEO DE CADERA	● ● ● ● ↓ + ●
ATAQUE DE GUÍA DE BALANCEO DE CADERA CON VUELTA HACIA ATRÁS	← + ● ● ↓ + ●
ATAQUE DE BALANCEO DE CADERA DE PATADA DE CISNE DOBLE	← + × × ●
COMBO DE ATAQUE MEDIO	→ + × → + ●
COMBO PENETRANTE	■ ↓ + ● ↓ ↘ → + ■
BALANCEO BAJO DE RAMA	● ↓ + ●

FOX

THE CLAW OF INSANITY



EDAD: 22

SEXO: MUJER

GRUPO SANGUÍNEO: AB

NACIONALIDAD: REINO UNIDO.

ALTURA: 186cm (HUMANO) PESO: 65kg (HUMANO)

190cm (BESTIA) 65kg (BESTIA)

HUMANO

FIN DE AGUIA	■ ■ ■ ■
FIN DE TUMBA	→ + ■ ■ ■ ↓ + ×
VAIVÉN INVERSO DE LANZADERA	↘ + ■ ■
FLECHA DE CORAZÓN DE VICTORIA	→ → + × ×
BORDE CORTANTE DOBLE	■ ×
TRIPLE PENETRACIÓN	■ ■ ×
FIN DE ROTACIÓN BAJA	■ ■ ■ ↓ + ×
HOJA SUMMY BAILARINA	→ + ■ ■ ■ ↑ + ×
ATAQUE NOCTURNO SUMMY	↑ + ■ ↑ + ■
ESPECIAL MARAVILLOSO	↗ + × ↗ + × ↗ + ■
LANZA TRASERA MARAVILLOSA	↗ + × ↗ + × ↑ + ■ ■
ESPADA ODIOSA	↓ ↘ → + ■ ■
HOJA TRAICIONERA SUMMY	→ + ■ ■ ■ ← + × ↖ + ■
MAZA DE ESPALDA DE POLLO	↖ + × ↖ + × ↖ + × ↖ + ×

COMBO DE ATAQUES DE BESTIA

TORMENTA DEL ZORRO	● ● ● ●
ESTACIÓN DE LA AGUIA	→ + ● ●
PARAÍSO DE LA AGUIA	■ ■ ● ●
BRUMA DEL RENACIMIENTO	■ ■ ↓ + ●
TORMENTA DEL ZORRO ESPECIAL	● ● ● ● ↑ + ×
J.F.K	↑ + ■ ●
B.J.F.K	↖ + × ↑ + ■ ●
F.J.F.K	↗ + × ↑ + ■ ●

SERVICIO AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO

Gracias por comprar BLOODY ROAR si estás experimentando problemas con este producto, puedes aprovecharte del servicio técnico que se detalla a continuación.

Puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico llamando al (91) 578.13.67. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas. Cuando nos llames procura estar sentado frente a tu ordenador, si es posible con lápiz y papel a mano. Antes de llamar ten preparada información sobre tu ordenador: marca, modelo, RAM, tarjeta gráfica, y espacio en disco duro.

Si lo deseas puedes dirigirnos tus preguntas por fax al número

(91) 575.45.88.

Recuerda incluir el título del juego, tu nombre y tus números tanto de fax como de voz por si tuviésemos problemas al enviarte un fax de vuelta.

También puedes escribirnos a:
Virgin Interactive Entertainment España, S.A.
c/ Hermosilla, 46, 2º Dcha.
28001 Madrid

INFORMACIÓN EN LÍNEA

Si tienes acceso a internet no dejes de visitar nuestra página en la World Wide Web: <http://www.virgin.es>

CRÉDITOS

Productor Ejecutivo	TADAHIRO NAKANO
Productor	HIROAKI BABA
Jefe de Producto	HARUHIKO IKEDA
Director	KENJI FUKUYA
Programador Principal	YOUICHI OCHIAI
Diseño de los Personajes	MITSUAKIRA TATSUTA
Diseñador Jefe	SHINICHI OHNISHI
Planificador	SEIYA YAMANAKA
Compositor	TAKAYUKI NEGISHI
Efectos de Sonido	ATSUHIRO MOTOYAMA
Director de Calidad	NAOTO YOSHIMI
Un agradecimiento a	HUDSON, Ding, RAIZING All Staff
Jefe Europeo de Producto	MATTHEW WALKER
Productor Europeo	TONY HINDS
Probadores Jefes	STEVEN FRAZER
	NANA PENEMO
Probadores Adicionales	DAVID CASEY
	NIGEL BRAGG
	AL PERCH
	MATT HOWELLS
	DAVID ISHERWOOD
	DAVID CORLESS
Director de Pruebas	GARY FOLEY
Diseño del Manual	TWO'S COMPANY

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation™. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation™ in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation™. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation™. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poiché potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

© 1998 Hudson Soft Company Limited. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Sviluppato da Hudson Soft Company Limited.



SLES-01010

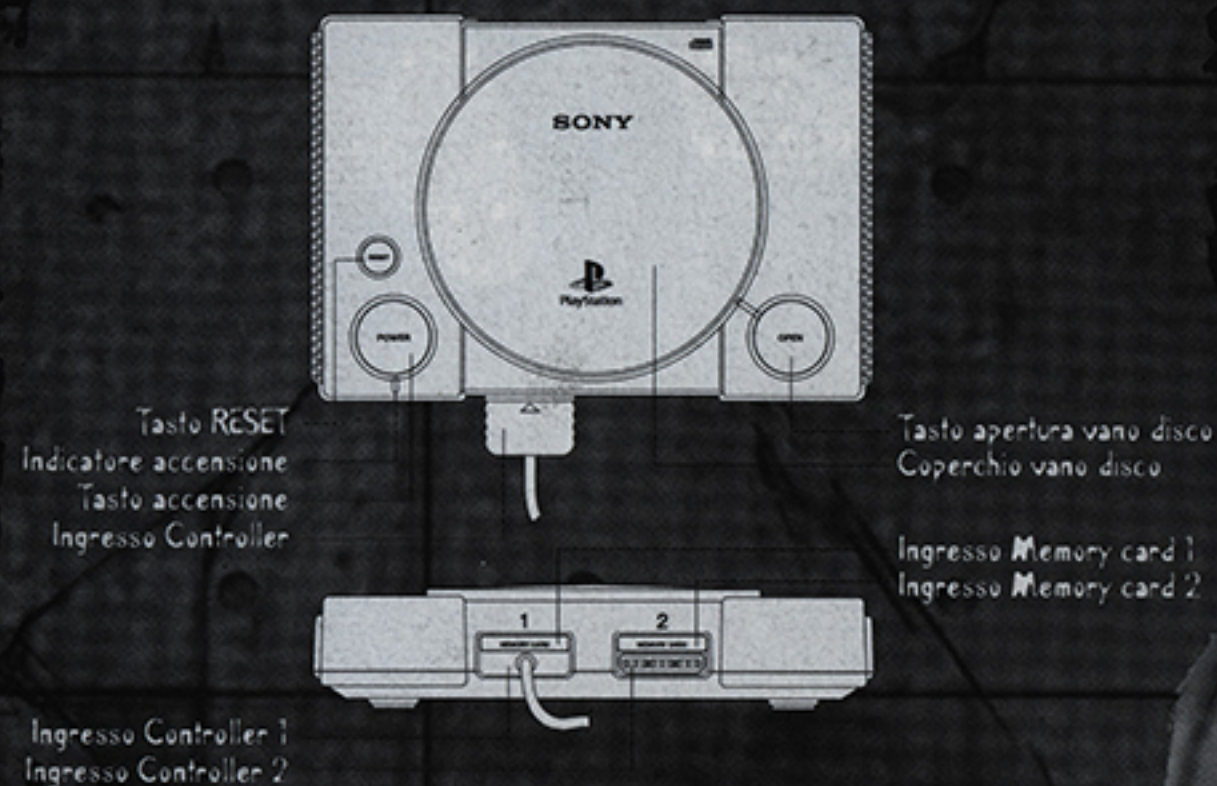


ITALIANO

INDICE

- 139. IMPOSTAZIONI
- 140. CONTROLLI DI BASE
- 141. OPZIONI
- 146. LO SCHERMO DI COMBATTIMENTO
- 147. CAMBI NELL'INDICATORE DELLA BESTIA
- 148. TECNICHE COMUNI A TUTTI I PERSONAGGI
- 149. AUTOGUARDIA
- 151. PERSONAGGI
- 168. SUPPORTO TECNICO
- 169. CREDITI

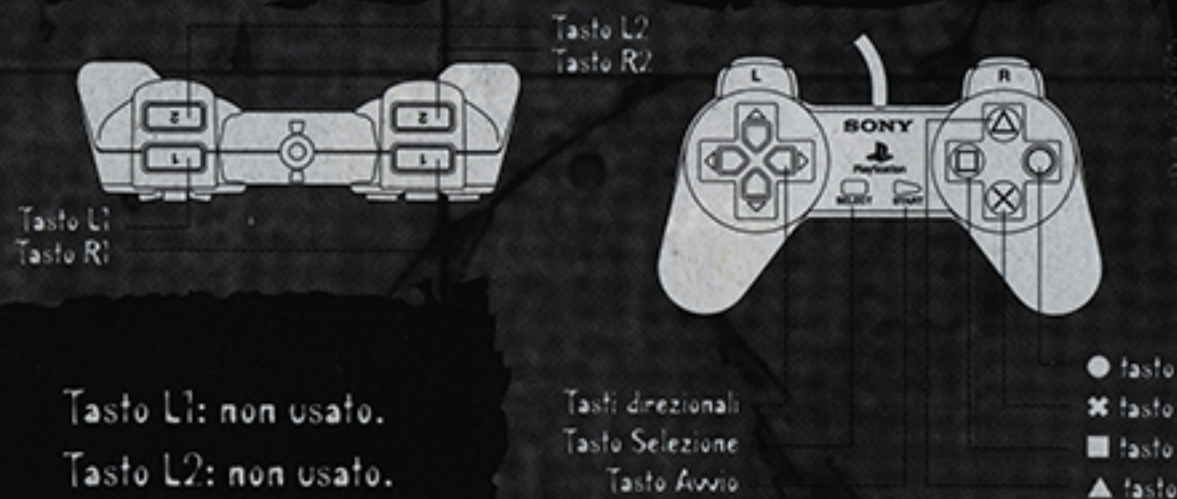
IMPOSTAZIONI



Imposta il PlayStation™ in accordo alle istruzioni contenute nel suo manuale d'uso: assicurati che la console sia spenta prima di inserire o rimuovere un compact disc. Inserisci il CD di **BLOODY ROAR** e chiudi il coperchio vano disco: controlla di aver collegato i dispositivi di controllo e di avere la memory card pronta all'uso, se ne disponi, quindi accendi il PlayStation™. Dopo alcuni istanti apparirà il demo di apertura, seguito dalla schermata dei titoli. Per accedere al menu principale, premi il tasto avvio, oppure il tasto **X**.

Ricorda sempre, una volta che hai collegato al PlayStation™ delle periferiche o delle memory card, di non rimuoverle quando il dispositivo è acceso. Sii certo della presenza di sufficienti blocchi di memoria liberi sulla tua memory card, prima di cominciare a giocare (**BLOODY ROAR**, per salvare una partita, richiede 1 blocco libero).

CONTROLLI DI BASE



Tasto L1: non usato.

Tasto L2: non usato.

Tasto R1: non usato.

Tasto R2: non usato.

Tasto ×: calcio.

Tasto ■: pugno.

Tasto ●: attivazione della modalità **BESTIA** (vedere la relativa sezione per i dettagli).

Tasto ▲: attivazione della modalità **FURIA** (vedere la relativa sezione per i dettagli).

Tasto Selezione: annulla.

Tasto Avvio: inizia/mette in pausa il gioco.

← sposta il personaggio a sinistra.

→ sposta il personaggio a destra.

→→ rissa.

↑ saltare.

↓ accucciarsi.

NOTA: con l'eccezione dei movimenti dei tasti direzionali, è possibile **MODIFICARE** queste impostazioni.

I tasti direzionali sono anche usati per selezionare le modalità, i comandi e le varie opzioni nelle schermate dei menu.

OPZIONI

MENU PRINCIPALE

Questo menu serve per scegliere fra le cinque modalità di gioco. Usa i tasti direzionali per selezionare, quindi conferma la scelta premendo tasto avvio oppure il tasto ×.

ARCADE - Un giocatore contro il computer: usa i tasti ←, →, ↑ e ↓ per evidenziare uno degli otto personaggi, quindi conferma la selezione premendo il tasto ×. Il computer sceglierà casualmente l'avversario sotto il suo controllo, con il quale ti dovrai scontrare.

VS (SCONTRO) - Assicurati di avere collegati due dispositivi di controllo: ogni giocatore utilizza il proprio per scegliere un personaggio. Premi il tasto × per iniziare il combattimento: prima di cominciare, puoi modificare le seguenti opzioni:

STAGE SELECT (SELEZIONE CAMPO DI BATTAGLIA): usa i tasti direzionali per evidenziare quest'opzione, quindi i tasti direzionali ← e → per scorrere tra gli otto campi di battaglia a tua disposizione.

VITALITY (VITALITÀ)

Premi ↓ per selezionare la barra della vitalità: quest'ultima può essere variata da un minimo del 60% a un massimo del 140%, per ogni singolo personaggio, in modo da far combattere qualcuno con degli handicap. Usa i tasti direzionali ← e → per, rispettivamente, aumentare e diminuire il valore attuale.

EXTRA

Modalità di gioco aggiuntive a giocatore singolo

TIME ATTACK (ATTACCO AL TEMPO) - Incontro singolo: si compete per completare il combattimento nel tempo minore possibile.

SURVIVAL (SOPRAVVIVENZA) - Incontro singolo: affronta il maggior numero di avversari possibile con una sola barra di energia. Se superi con successo un avversario, ne arriverà immediatamente un altro. Dopo ogni combattimento vittorioso ti viene restituita una piccola parte dell'energia persa.

PRACTICE (PRATICA) - Il giocatore può scegliere i movimenti del suo avversario: perfetto per fare pratica delle tecniche combo. In questa modalità, premendo il tasto avvio, si attiva il menu delle opzioni, che ti permette di modificare quanto segue:

RESUME (RIPRENDI) - Ritorna al gioco.

CHANGE COM MODE (CAMBIA MODALITÀ DI COMBATTIMENTO) - Scelta fra 13 diversi tipi di comportamento del personaggio del computer:

Tipo A: Blocco disattivo.

Tipo B: Blocco attivo.

Tipo C: Guardia aerea.

Tipo D: Salto.

Tipo E: Blocchi dopo aver subito danni.

Tipo F: Evasivo/Schivate.

Tipo G: Attacco singolo.

Tipo H: Contrattacco.

Tipo I: Attacco combo.

Tipo L: Attacco a sorpresa (tenta di colpire il giocatore mentre è in volo).

Tipo M: Accucciarsi.

Tipo N: Inginocchiarsi.

Tipo O: Contrattacco aereo (contrattacco dopo una guardia aerea).

CONTROLLER DISPLAY (MODALITÀ CONTROLLER) - Attivo/Disattivo

DATI SULL'AZIONE - Attivo/Disattivo

CHANGE BEAST MODE (CAMBIA MODALITÀ BESTIA) - Indica l'abilità di un giocatore, di tutti e due o di nessuno di trasformarsi.

BEAST RAVE (RISSA BESTIALE) - Attivo/Disattivo

CONTROLLER CONFIG (CONFIGURAZIONE CONTROLLER)

CHARACTER CHANGE (CAMBIA PERSONAGGIO)

EXIT (ESCI) - Ritorna alla schermata dei titoli.

WATCH (GUARDA)

Selezione di due personaggi che si devono affrontare tra loro e del campo di battaglia dove deve avvenire lo scontro: potrai vedere il computer combattere contro sè stesso. Premi il tasto avvio per interrompere la dimostrazione.

RECORDS (RECORD)

Per ammirare i tempi migliori che sei riuscito a ottenere e il numero delle vittorie.

NAME (NOME) - Puoi indicare tre lettere: una volta registrate, la posizione del giocatore viene visualizzata automaticamente su schermo. Per modificare le lettere, usa i tasti direzionali ↑ e ↓ per selezionare la lista dei record che vuoi, quindi * per confermare.

BEAST RAVE (RISSA BESTIALE)

Modalità super-personaggi: dà una carica turbo alle mosse della trasformazione in bestia, legando insieme le combinazioni veloci. Quando sei in modalità RISSA, puoi collegare tra loro le combo speciali.

OPTION (OPZIONI)

Modifica le impostazioni di gioco: seleziona questa voce con i tasti direzionali, quindi premi il tasto * per aprire la schermata delle opzioni.

Questo comando permette di modificare vari parametri di gioco. Ogni oggetto può essere selezionato premendo i tasti direzionali su e giù, mentre per effettuare il cambiamento bisogna premere destra/sinistra. Quando sarai soddisfatto delle varie impostazioni, premi Selezione per tornare alla schermata del menu principale.

GAME OPTIONS (OPZIONI DI GIOCO)

Ecco una lista delle diverse opzioni:

CHARACTER TYPE (TIPO PERSONAGGIO) - Seleziona il tipo di personaggio, tra **NORMAL**, **BIG HEAD** e **KIDS** (normale, testone e ragazzino).

DIFFICULTY (DIFFICOLTÀ) - 1 - 8. impostazione della difficoltà, da estremamente difficile a mago degli arcade.

ATTACK LEVEL (LIVELLO DI ATTACCO) - 1 - 8. impostazione dell'aggressività del giocatore controllato dal computer.

TIME LIMIT (LIMITE DI TEMPO) - Imposta la durata temporale di ogni round (scelta tra 20, 40, 60, 90 oppure infinito).

MATCH POINT COMPUTER (PUNTI VITTORIA COMPUTER) - Imposta il numero di round necessari a vincere nelle partite a giocatore singolo.

MATCH POINT HUMAN (PUNTI VITTORIA UMANI) - Imposta il numero di round necessari a vincere nelle partite a due giocatori.

BLOOD EFFECT (EFFETTO SANGUE) - Attivo o disattivo.

WALL DESTRUCTION (DISTRUZIONE MURO) - Modifica l'effetto di distruzione dei muri:
ON: i muri si possono distruggere. OFF: i muri sono indistruttibili. FINAL: i muri si possono distruggere solo nel round finale.

CONTROLLER CONFIG (CONFIGURAZIONE TASTI) - Attiva l'impostazione opzionale dei controlli. Sono disponibili tre configurazioni standard, oltre a un comando che ti permette di assegnare a ogni tasto la funzione che vuoi.

SELECT TYPE (SELEZIONE TIPO) - Con quest'opzione puoi modificare la schermata di presentazione dei personaggi, nella modalità Arcade. Scegli tra C.G./Arcade oppure Quick (rapida).

CHARACTER CHANGE AT CONTINUE (CAMBIO PERSONAGGIO QUANDO SI CONTINUA) - Modifica il personaggio quando si decide di continuare una partita. ON: il personaggio può essere cambiato. OFF: non si può cambiare personaggio.

DEFAULT - Riporta tutte le impostazioni del gioco ai loro valori standard.

EXIT (ESCI) - Esce dal menu delle opzioni.

SOUND OPTIONS (OPZIONI SONORE)

OUTPUT SELECT (SELEZIONE USCITA) - Per scegliere tra il sonoro stereo e quello mono.

BGM SELECT (SELEZIONE BGM) - Usa questo comando per scegliere la musica di sottofondo.

MASTER VOLUME - Imposta il volume generale del sonoro.

BGM VOLUME - Imposta il volume della musica di sottofondo.

BGM PLAYER (ESECUZIONE BGM) - Esegue la musica di sottofondo.

SFX TYPE (TIPO SFX) - Per selezionare gli effetti sonori.

SFX PLAYER (ESECUZIONE SFX) - Ti permette di ascoltare ogni singolo effetto sonoro presente nel gioco.

DEFAULT - Riporta tutte le impostazioni sonore al loro valore standard.

EXIT (ESCI) - Chiude il menu delle opzioni sonore.

MEMORY CARD

AUTO SAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO) -

ON: salva automaticamente i punteggi più alti, le impostazioni di gioco eccetera.

OFF: Disabilita la funzione di salvataggio automatico.

LOAD (CARICA) - Carica una partita presente sulla memory card.

SAVE (SALVA) - Salva la partita in corso sulla memory card.

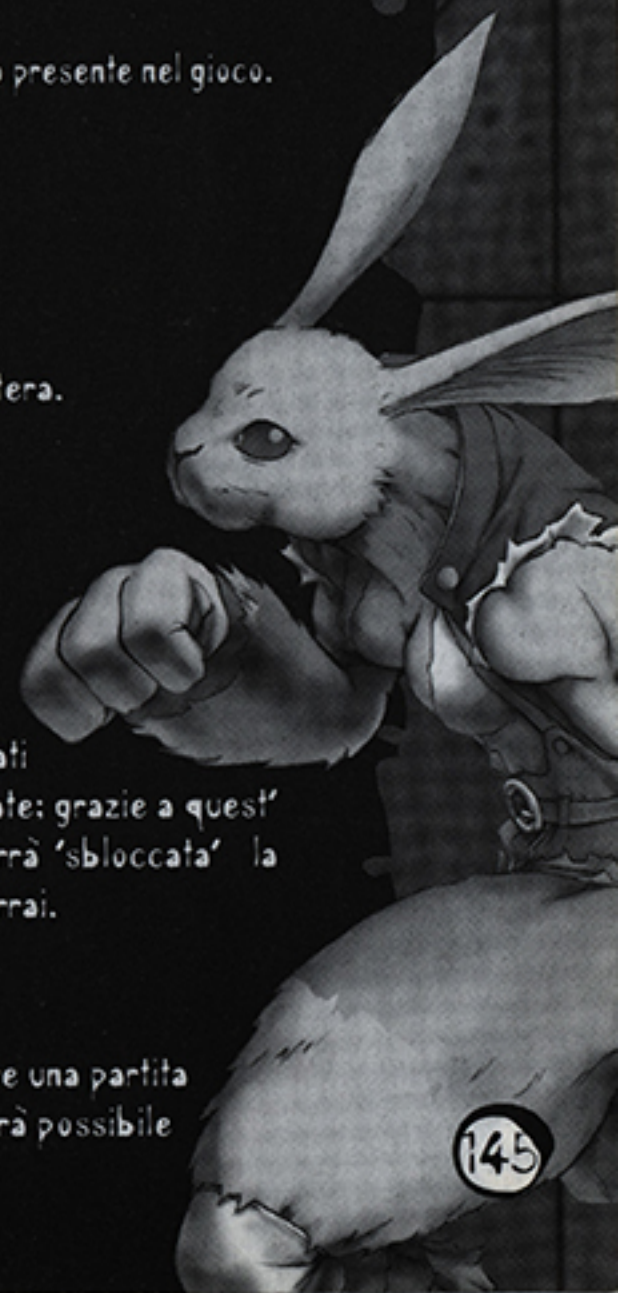
Nota che la memory card deve essere inserita nella relativa Ingresso Memory Card 1.

ART GALLERY (GALLERIA DI IMMAGINI)

Permette di vedere i bozzetti e i disegni di tutti i fondali e personaggi impiegati durante la creazione del gioco. È anche possibile ammirare le sequenze animate: grazie a quest'opzione, una volta che avrai completato il gioco con un personaggio, verrà 'sbloccata' la sequenza finale a lui relativa, che potrai così guardare tutte le volte che vorrai.

BONUS MODE (MODALITÀ BONUS)

Modalità di gioco segrete, che si possono attivare solamente se riesci a finire una partita in modalità ARCADE. NOTA: se hai attivato una delle modalità bonus, non sarà possibile registrare il tuo punteggio.



LO SCHERMO DI COMBATTIMENTO

La modalità Arcade può essere giocata usando un dispositivo di controllo inserito nella relativa Ingresso Controller 1, come pure nella Ingresso Controller 2. Quando si utilizza la Ingresso Controller 1 si inizia a giocare nella parte sinistra dello schermo, mentre optando per la Ingresso Controller 2 inizierai a combattere controllando il personaggio sulla destra.

TIME DURATION (DURATA TEMPORALE): viene indicata la durata massima consentita per ogni round (questa funzione non esiste nella modalità d'attacco). Il round termina allo scadere del tempo, oppure quando uno dei due personaggi riesce a mettere l'altro KO.

LIFE ENERGY INDICATOR (INDICATORE DELL'ENERGIA VITALE): si tratta della lunga barra energetica posta in alto allo schermo: per raggiungere la vittoria dovrai far scendere a zero quella del tuo avversario. Nel round seguente, sia tu che il tuo nemico inizierete nuovamente con la barra al valore massimo (quanto appena detto non vale nella modalità sopravvivenza).

BEAST INDICATOR (INDICATORE DELLA BESTIA): per trasformare il vostro personaggio, premete il tasto ● quando l'indicatore B sta lampeggiando.

RAVE (RISSA): puoi attivare la modalità RISSA premendo il tasto ▲ quando il personaggio è tramutato in BESTIA. In questo tipo di gioco, diventano disponibili alcune mosse combo speciali: noterai, quando lampeggia l'indicatore B di accessibilità della modalità Bestia, una linea che continua ad allungarsi. Quando attivi la modalità Rissa, questa durerà in funzione di quanto sarà lunga la linea. **FAI ATTENZIONE:** nel momento stesso in cui attivi la modalità

Rissa, la barra gialla dell'energia della modalità Bestia inizia ad accorciarsi rapidamente. Quando raggiunge lo zero, la modalità Rissa viene automaticamente disattivata.

Indicatore di vittoria: viene riportato il numero di round necessari per la vittoria. In rosso sono indicati quelli già vinti.

CAMBI NELL'INDICATORE DELLA BESTIA

La possibilità di trasformarti in Bestia è l'elemento più eclatante di **BLOODY ROAR**: l'indicatore della Bestia è la barra più piccola situata sotto quella dell'energia vitale. A partire dall'inizio del combattimento, questa barra si carica gradualmente: quando raggiunge il massimo, viene mostrato l'indicatore B. Esso significa che il tuo personaggio si può tramutare in Bestia. La barra diventa gialla, quando sei trasformato, per indicare l'ammontare di energia disponibile nella modalità Bestia: ogni volta che subirai dei colpi dai tuoi avversari, la lunghezza della barra diminuirà.

Quando la barra scende a zero, tornerai in forma umana e dovrai attendere che essa si riempia di nuovo di energia, prima di poterti trasformare nuovamente in Bestia.

Nella modalità Bestia hai dalla tua i seguenti vantaggi:

- 1) Puoi usare un attacco speciale, con il pulsante ●.
- 2) Puoi colpire gli avversari in aria più in alto.
- 3) Hai un maggior peso.
- 4) Recuperi un certo quantitativo di energia vitale.
- 5) Puoi saltare più in alto del normale.
- 6) Usando un muro, puoi eseguire un salto triangolato, che ti permetterà di balzare alle spalle del tuo avversario.

TECNICHE COMUNI A TUTTI I PERSONAGGI

Qui di seguito sono spiegate le tecniche di base, quelle che tutti i personaggi possono usare: per una descrizione delle mosse speciali di ognuno di essi, leggi le pagine da 151 a 169.

Tasto ✕	Tasto ■	Tasto ✕+■	Tasto ●
Tecniche di calcio	Tecniche di pugno	Tecniche di lancio (anche in modalità Bestia)	Trasformazione in Bestia

TECNICHE DI BASE COME UMANO: UTILIZZATE ANCHE NELLA MODALITÀ BESTIA.

■	→+■	✕	→+✕
←+■	↓+■	←+✕	↓+✕
↘+■	↙+■	↘+✕	↙+✕
→→+■	↑+■	→→+✕	↑+✕
Mentre accucciato ■	Durante il lancio ■	Mentre accucciato ✕	Durante il lancio ✕
Mentre in salto ■	Durante il salto →+■	Mentre in salto ✕	Durante il salto →+✕
Rilasciare durante il salto ↓+■	TECNICHE DI LANCIO	Rilasciare durante il salto ↓+✕	TECNICHE DI COMANDO
ATTACCHI A CATENA	Lancio alto ■+✕	Quando l'avversario è dietro ■	↓↘→+■
Quando l'avversario è a terra ↓+■	Lancio basso ↓+■+✕	Quando l'avversario è dietro ↓+■	↓↙←+■
Quando l'avversario è a terra ↓+✕	Lancio all'indietro quando sei dietro al nemico ■+✕	Quando l'avversario è dietro ✕	↓↘→+✕
		Quando l'avversario è dietro ↓+✕	↓↙←+✕

TECNICHE DI BASE IN MODALITÀ BESTIA: ATTIVE SOLO IN QUESTA MODALITÀ.

●	↑+●	Quando l'avversario è dietro ●	ATTACCHI A CATENA
→+●	Mentre accucciato ●		
←+●	Durante il lancio ●	Quando l'avversario è dietro ↓+●	Quando l'avversario è a terra ↓+●
↓+●	Durante il salto ●	TECNICHE DI COMANDO	
↘+●	Durante il salto →+●	↓↘→+●	Quando l'avversario è a terra ↑+●
↙+●	Rilasciare durante il salto →+●	↓↙←+●	
→→+●			

Il grafico è applicabile quando il tuo personaggio è rivolto verso destra. Il simbolo + significa che devi premere il tasto (o i tasti) contemporaneamente ai tasti direzionali.

AUTOGUARDIA

In BLOODY ROAR ci sono più di 200 tecniche di combattimento per ogni personaggio: ma non ti preoccupare, difendersi è semplice! Devi solamente lasciare i tasti direzionali in posizione neutra per le parate alte e quelle medie e premere ↓ per neutralizzare gli attacchi bassi. Usa la funzione di guardia e preparati per il contrattacco.

È anche possibile difendersi mentre stai saltando:

- Difesa in aria: posizione neutrale in aria (non è possibile usare questa tecnica dopo una caduta di sicurezza).
- Difesa per attacchi alti e medi: neutrale.
- Difesa per attacchi bassi: ↓ o ↙.

USCITA DALLA GUARDIA

Immediatamente dopo aver usato la funzione di guardia, puoi spostarti di lato, premendo il tasti direzionali verso il tuo avversario (neutrale quindi → o ←).

CADUTA DI SICUREZZA

Puoi evitare di venire messo al tappeto usando la funzione di caduta di sicurezza, mentre sei lanciato in aria: premi ■ + ✕ quando sei in volo.

PER CONTINUARE IL GIOCO

Nella modalità ARCADE/ATTACCO AL TEMPO, se vieni sconfitto dall'avversario computerizzato, compare su schermo la parola CONTINUE (continua): a questo punto basta premere il tasto avvio prima che l'indicatore raggiunga lo zero per continuare a giocare. Dopo aver premuto il tasto, compare la schermata di selezione del personaggio, in modo che tu possa decidere di affrontare la battaglia con un nuovo eroe. Questo processo di selezione è applicabile solo quando hai in precedenza attivato l'opzione CHARACTER CHANGE AT CONTINUE. Quando l'indicatore CONTINUE raggiunge lo zero, la partita è definitivamente finita.

LA VITTORIA

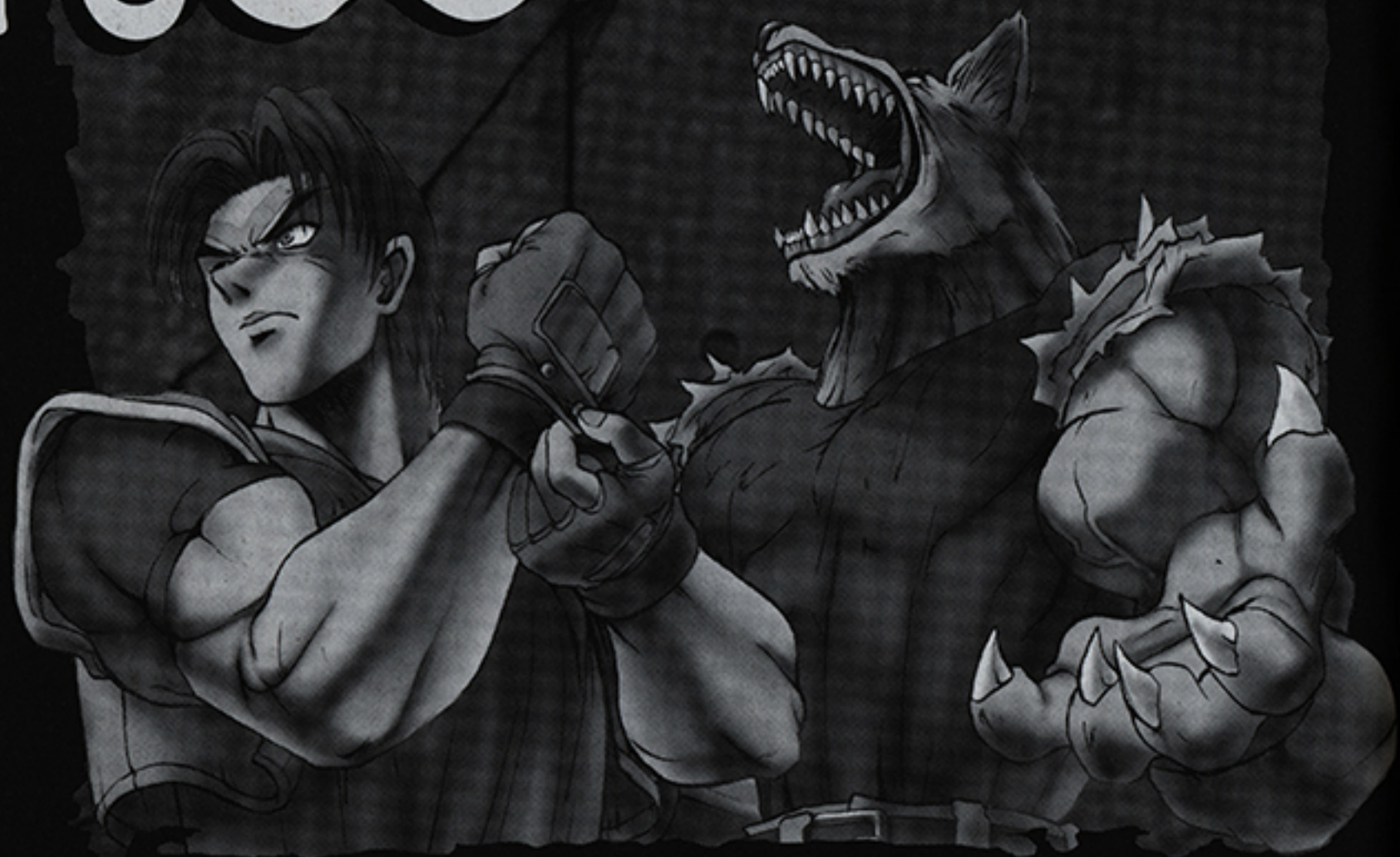
Per vincere un singolo round, devi mettere KO l'altro combattente facendo decrescere fino a zero la sua energia, oppure restando con più energia di lui allo scadere del tempo. Se i livelli energetici sono identici, dovrai cimentarti in un nuovo round. Il giocatore che fa suo il numero di round stabiliti prima dell'inizio del gioco è il vincitore. Ricordati: combatti sempre fino alla fine, non arrenderti mai!



PERSONAGGI

YUGO

IL CACCIATORE PAZZO



ETÀ: 17

SESSO: MASCHILE

GRUPPO SANGUIGNO: B

NAZIONALITÀ: GIAPPONESE

ALTEZZA: 175cm (UMANO)

PESO: 67kg (UMANO)

177cm (BESTIA)

71kg (BESTIA)

COMBO DI ATTACCO UMANO

COMBO EXTRA	■ ■ ■ ×
FINAL MACHINE GUN UPPERCUT	↘ + ■ ↘ + ■ ↘ + ■
FINAL ELBOW STRIKE	↓ ↘ → + ■ → + ■ → + ■
HIDE COMBO	↓ + × ■
LOW JACKKNIFE	→ → + × ↓ + ×
KNUCKLE KICK	■ ×
ONE-TWO KICK	■ ■ ×
LOW COMBO EXTRA	■ ■ ■ ↓ + ×
ONE-TWO LEAD BODY	■ ■ → + ■
TRIPLE KNUCKLE COMBO	← + ■ ← + ■ ← + ■
LOW SPIN KNUCKLE	← + ■ ↓ + ■
SQUAT JAB SLICER	↓ + ■ ↓ + ×
HIGH KICK TWIN	× ×
SPIRAL KICK	× ↓ + ×
HEEL TUSK (QUANDO ABBASSATO)	× ×

COMBO DI ATTACCO BESTIA

TRIPLE SLASH	● ● ●
TWIN CLAW	● ↓ + ■
COMBO CRESENT	● ■ ■ ■ ↓ + ●
SLASH DIVE	● → + ●
CLAW COMBO KICK	● ■ ■ ■ ×
TWIN KNUCKLE SLASH	● ■ ■ ●
FULL MOON KNUCKLE COMBO	← + ■ ← + ■ ← + ●
DOUBLE WOLF KICK	↙ + ● ●

GADO

IL MERCENARIO
DELLA LEGGENDA



ETÀ: 43

SESSO: MASCHILE

GRUPPO SANGUIGNO: O

NAZIONALITÀ: FRANCESE

ALTEZZA: 187cm (UMANO)

PESO: 75kg (UMANO)

188cm (BESTIA)

78kg (BESTIA)

UMANO

SHOTGUN COMBINATION DIVE	■ ■ → ×
TOMAHAWK BUSTER	→ + ■ ■ ■
TROOPER COMBINATION	× × ×
SKY LAUNCHER STRIKE	→ + × × ×
SHELL SLASH	↘ + ■ ↘ + ×
SHOTGUN COMBINATION FIRE	■ ■ → + ■
TOMAHAWK DRIVE	→ + ■ ×
SHELL SMASH	↘ + ■ ■
BLINDER	■ ■
HEAT BLASTER TWIN	× ← + ■ ■
COMMAND EDGE COMBINATION MIDDLE	× × → + × → + × ×
COMMAND EDGE COMBINATION LOW	× × → + × ↓ + × ×
HEAT CAPTURE MIDDLE KICK	↓ ↘ → + ■ (WHEN HIT) ×
HEAT CAPTURE LOW KICK	↓ ↘ → + ■ (WHEN HIT) ↓ + ×

COMBO DI ATTACCO BESTIA

TRIPLE SCRATCH	● ● ●
TRIPLE LOW SCRATCH	● ● ↓ + ●
VIOLENT SCRATCH	→ + ● ●
SHOTGUN SCRATCH	■ ■ ↓ + ●
BLOODY RAGE	↘ + ● ↓ ↘ → + ●
LIGHTNING SCRATCH	↘ + ■ → + ● ●
DARKNESS SCRATCH	↘ + ■ → + ● ↓ + ●
HEAT BLAST SKY LAUNCHER STRIKE	× ← + ■ ■ ● → + × × ×

BAKURYU

L'ASSASSINO DELLE TENEBRE



ETÀ: SCONOSCIUTA... CIRCA 60
GRUPPO SANGUIGNO: SCONOSCIUTO
ALTEZZA: 153cm (UMANO)
147cm (BESTIA)

SESSO: MASCHILE
NAZIONALITÀ: SEGRETA
PESO: 51kg (UMANO)
67kg (BESTIA)

UMANO

SPIRT FLOWING SHADOW SWORD	■ ■ ■ ■ → + ×
RENTO-IIN KYAKU	■ ■ ×
REN FENG DROP HAMMER SHADOW SWORD KYAKU	× × → + × ← + ×
RETSUJIN AVALANCHE KICK	↘ + × × ×
GALE CRESCENT DROP	→ → + × × ×
REN FLAG	■ ×
RENTO SPIRAL SWEEP	■ ■ ↓ + ×
RENTO FUSHIN FLIP	■ ■ ■ ↑ + ■
RENTO SPIRAL REVERSE ELBOW	■ ■ ↓ + × ■
RYUEI-HO ATTACK	↘ + ■ ■
RYUEI-NICHIRIN SLASH	↘ + ■ ×
RETSUJIN CUTTING KICK	↘ + × → + ×
RETSUJIN GRASS GRINDING KICK	↘ + × ↓ + ×
GALE SPIRAL REN-KYAKU	→ → + × × ↓ ↙ ← + ×
LIGHTNING STRIKE (QUANDO ABBASSATO)	× ×

COMBO DI ATTACCO BESTIA

POISON SCRATCH SHITEN-KYAKU	● ↓ + ●
POISON MAIL EIZAN ATTACK	● ● ●
POISON NAIL BUKUJU-REN ATTACK	→ + ● ● ● ● ●
REN SCRATCH CUTTING KICK	● ● ↓ + × → + ×
REN SCRATCH AVALANCHE KICK	● ● ↓ + × × ×
REN SCRATCH TENTO CANNON	● ● ↓ + ●
POISON FLASH DROP HAMMER KYAKU	→ + ● × ×
CORPSE REND (QUANDO L'AVVERSAIO È ABBASSATO)	↓ + ● ● ● ● ●

MITSUKO

L'INSTANCABILE PERSECUTRICE



ETÀ: 39

SESSO: FEMMINILE

GRUPPO SANGUIGNO: AB

NAZIONALITÀ: GIAPPONESE

ALTEZZA: 182cm (UMANO)

PESO: 78kg (UMANO)

183cm (BESTIA)

85kg (BESTIA)

UMANO

MAMA'S PUNISHMENT	■ ■ ■
FACE AND BODY CRUSHER	■ × ■
DOWNWARD & UPWARD BEATING	↙ + ■ ■
AUNTIE HEEL DROP	→ + × ×
SUMO PK	↓ + ■ ↓ + ×
SIDE HIP ATTACK	■ ■ ×
SUDDEN LEG SCISSORS	■ ■ ↓ + ×
KICK TO HELL	→ + ■ ×
HELL BALL-CRUSHER	→ + ■ → + ×
EXTRA DOWNWARD KICK	→ + × ↓ + ×
SHIN STREET FIGHT KICK	↘ + × ↘ + × ×
BENKEI-SHIN ATTACK	↘ + × ↘ + × ↘ + ×

COMBO DI ATTACCO BESTIA

CIRCLE TRIPLE HEAD	● ● → + ●
FEET ROCKET CRUSH	● ● ↓ + ● ●
WILD BOAR VIOLENT CHARGE	↓ ↙ ← + ● × 10
CHARGE TACKLE	↓ ↙ ← + ● → + ●
HEAD BUTT TO HELL	→ + ■ ↑ + ●
FEET HEAD SLAP TO THE DEPTHS OF HELL	↙ + ● ●
HEAD	↙ + ● ↙ + ● ↑ + ●
HEAD BUTT TO THE DEPTHS OF HELL	● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●
HAND AND HEAD TWO-SET	■ ■ ● ●
SWIRL HEAD FROM TWO-SET	■ ■ ● ● → + ●
MITSUKO GORGEOUS SET	■ ■ ● ● ↓ + ● ↓ + ● ↑ + ●

LONG

IL MAGLIO DEL DESTINO



ETÀ: 26

SESSO: MASCHILE

GRUPPO SANGUIGNO: A

NAZIONALITÀ: CINESE

ALTEZZA: 179cm (UMANO)

PESO: 71kg (UMANO)

181cm (BESTIA)

74kg (BESTIA)

UMANO

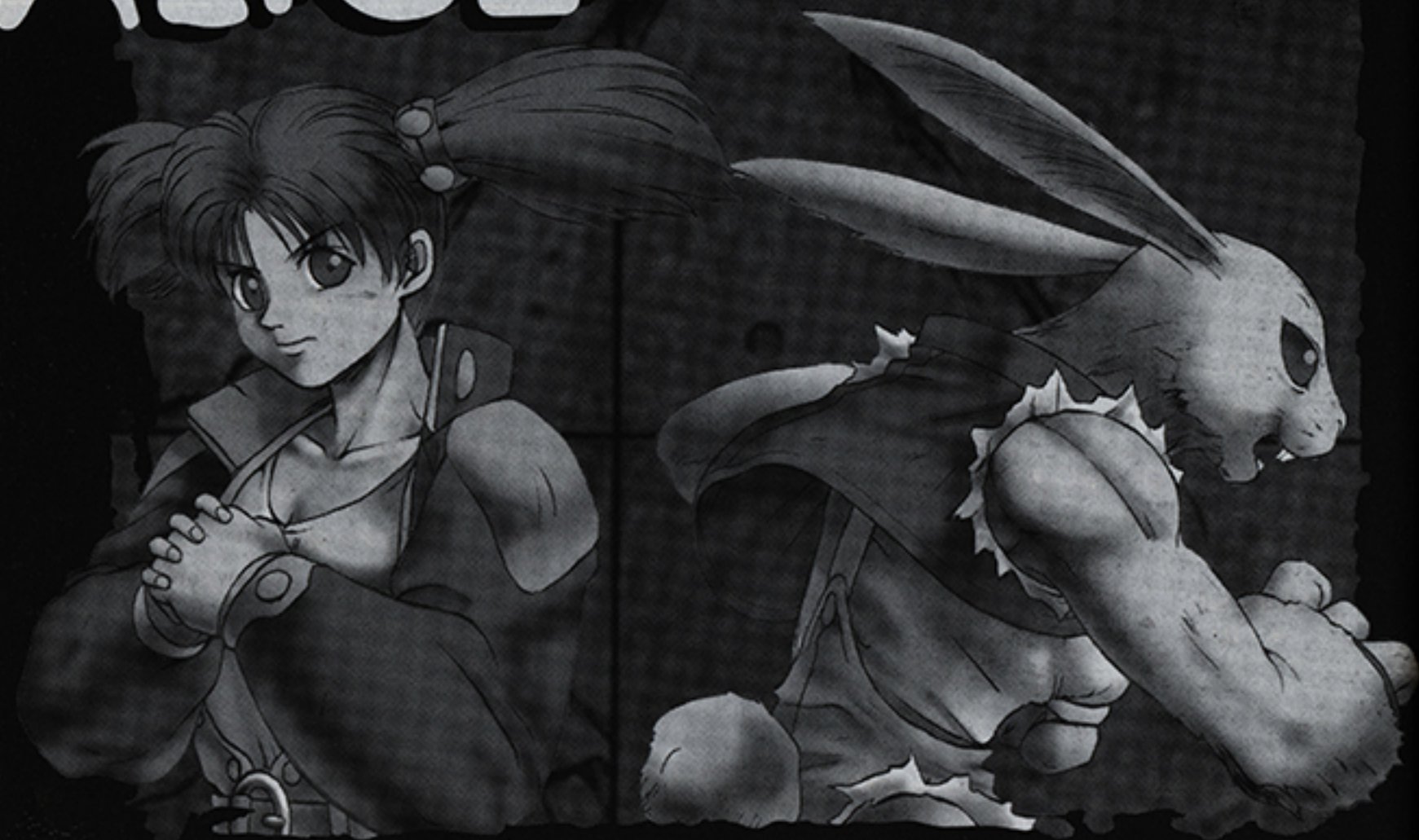
RENSUI-CHORYO	■ ■ ■
RENSHO TAI	■ ×
YOSHI-SAIKEN (AFTER CROUCHING)	■ ■
RENFU-TAI	× ↓ + ×
ROKUGO-KORINSHIKI PUO INIZIARE DA RENSUI-CHORYO. IN UNA DIREZIONE E NON E RIPETIBILE	HONSHIN-REN-KYAKU HANGETSU-JIN ZENSO-GEN-KYAKU
	← + ■ → → + × ↓ ↓ + ×
DAKAI ■ FUJIN-KYAKU ↓ + × PONG KEN → + ■	MOSSE DERIVATE DA ROKUGO-KORINSHIKI
ROKUGO-KORINSHIKI	
→ + × ↓ + ■ ×	↓ ↓ + ■ → → + ■ ← + ■
SOKUCHU-KYAKU NICHIGETSU-HA MIGITAN-KYAKU	RENSHU HODO YOSHI SEN-RIN SHICHISUN-KO-

COMBO DI ATTACCO BESTIA

KANUN-JUJI-HA	● ● ●
KOSO-SEN-KYAKU	● ↓ + ●
TENPEN-RENKAZAN	↙ + ● ●
SO-SHO-DA	● ■
JUJI-RAKAN	● ● → + ●
FUKKO-JUJI-SO	● ● ↓ + ●

ALICE

L'ANGELO DEL
CONTRATTACCO



ETÀ: 17

SESSO: FEMMINILE

GRUPPO SANGUIGNO: B NAZIONALITÀ: GIAPPONESE-TEDESCA

ALTEZZA: 154cm (UMANO) PESO: 57kg (UMANO)

155cm (BESTIA) 68kg (BESTIA)

COMBO DI ATTACCO UMANO

UPPERCUT RUSH	■ ■ ■ → + ■
SWAY PUNCH COMBO	← + ■ ■
MIDDLE RUSH	↘ + ■ ■
HEEL EDGE COMBO LOW	× × ↓ + ×
DOUBLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + ×
BLITZ COMBO	■ ×
THRUST RUSH	■ ■ ■ ↓ + ■
THROUGH PUNCH UPPER	→ + ■ → + ■
SWAY KICK COMBO	← + ■ ×
ARC DROP COMBO	→ + × ← + ×
HEEL EDGE COMBO HIGH	× × ← + ×
HEEL EDGE COMBO MIDDLE	× × → + ×
LOW MIDDLE KICK COMBO	↓ + × ×
LOW SWAY COMBO	↙ + ■ ↓ + ×
AIR RAID (PRESA AEREA. SALTANDO. VICINO ALL'AVVERSARIO)	↓ + ■ + ×

COMBO DI ATTACCO BESTIA

HIGH RABBIT COMBO	● ● ● → + ●
LOW RABBIT RUSH HOOK	↓ + ● ↓ + ● ●
TRIPLE SUMMY	↓ ↙ ← + × ← + × ← + ●
RABBIT LOW RUSH	● ● ↓ + ×
MIDDLE RABBIT COMBO	● ● ● ← + ●
BODY HOOK RABBIT LOW RUSH	↘ + ■ ■ ● ↓ + ×
LOW RABBIT RUSH SLIDER	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ■
LOW RABBIT RUSH SUMMY	↓ + ● ↓ + ● ↓ + × ↓ + ●
GRAND SLIDE COMBO	↘ + × ↘ + ● ↘ + ●

GREG

IL VAGABONDO
FOLLE



ETÀ: 35

SESSO: MASCHILE

GRUPPO SANGUIGNO: O

NAZIONALITÀ: AMERICANA

ALTEZZA: 197cm (UMANO) PESO: 100kg (UMANO)

203cm (BESTIA) 120kg (BESTIA)

UMANO

FINGER STAB HAMMER	■ ■ ■
FINGER STAB SWEEP	■ ■ ↓ + ■
FACE BASHER COMBO	■ ×
NAIL DRIVE COMBO LOW	← + ■ ↓ + ■
DOUBLE SWAN KICK	← + × ×
FEINT MIDDLE SHOT	↙ + ■ ↓ ↘ → + ×
FACE SLASH COMBO	■ ■ → + ■
FACE BASHER GUARD ATTACK	■ × ↓ ↙ ← + ×
NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	← + ■ → + ×
FUNNY COMBO	↑ + ■ ■
SPHINX COMBO	↑ + ■ ↓ + ■
BODY RUSH COMBO	↘ + ■ ■ ■
QUICK NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	→ → + ■ ■
QUICK NAIL DRIVE COMBO LOW	→ → + ■ ↓ + ×
ULTIMATE PUNCH Lv.5	↓ ↙ [← + ■ (REPEAT SIX TIMES)]

COMBO DI ATTACCO BESTIA

TRIPLE SWING HIP ATTACK SECOND	● ● ● ● ●
LOW RALLY COMBO	→ + × ↓ + ●
SWING SATELLITE SHOT	→ + ● ↓ ↙ ← + ●
TRIPLE SWING HIP ATTACK SLIDER	● ● ● ● ↓ + ●
BACK TURN SWING HIP ATTACK SLIDER	← + ● ● ↓ + ●
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK	← + × × ●
MIDDLE RALLY COMBO	→ + × → + ●
STAB THROUGH COMBO	■ ↓ + ● ↓ ↘ → + ■
BRANCH LOW SWING	● ↓ + ●

FOX

L'ARTIGLIO PAZZO



ETÀ: 22

SESSO: FEMMINILE

GRUPPO SANGUIGNO: AB

NAZIONALITÀ: U.K.

ALTEZZA: 186cm (UMANO)

PESO: 65kg (UMANO)

190cm (BESTIA)

65kg (BESTIA)

UMANO

NEEDLE FINISH	■ ■ ■ ■
GRAVE FINISH	→ + ■ ■ ■ ↓ + ×
SWING SHUTTLE REVERSE	↘ + ■ ■
WIN HEART ARROW	→ → + × ×
DOUBLE SNAPPING EDGE	■ ×
TRIPLE PIERCE	■ ■ ×
LOW SPIN FINISH	■ ■ ■ ↓ + ×
DANCING SUMMY BLADE	→ + ■ ■ ■ ↑ + ×
SUMMY NIGHT RAID	↑ + ■ ↑ + ■
GORGEOUS SPECIAL	↗ + × ↗ + × ↗ + ■
GORGEOUS BACK LANCE	↗ + × ↗ + × ↑ + ■ ■
HATRED FOLLOW SWORD	↓ ↘ → + ■ ■
TRICK SUMMY BLADE	→ + ■ ■ ■ ← + × ↖ + ■
CHICKEN BACK ROLL	↖ + × ↖ + × ↖ + × ↖ + ×

COMBO DI ATTACCO BESTIA

FOX STORM	● ● ● ●
NEEDLE RESORT	→ + ● ●
NEEDLE PARADISE	■ ■ ● ●
RENAISSANCE MIST	■ ■ ↓ + ●
FOX STORM SPECIAL	● ● ● ● ↑ + ×
J.F.K	↑ + ■ ●
B.J.F.K	↖ + × ↑ + ■ ●
F.J.F.K	↗ + × ↑ + ■ ●

SUPPORTO TECNICO

Virgin ti ringrazia per aver acquistato **BLOODY ROAR**. Se incontri delle difficoltà con questo prodotto, ti invitiamo a servirti del nostro servizio clienti. Nota che tutti i nostri operatori parlano esclusivamente inglese e che il numero del Supporto Tecnico non è in grado di fornire consigli di alcun genere riguardanti il gioco.

Supporto Tecnico: 0171 368 2266
BBS: 0171 468 2022
Fax: 0171 468 2003
Internet: customer_support@vie.co.uk
WorldWide Web: <http://www.vie.co.uk>

Indirizzo:

Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London W8 5RB
England.

Il numero del Supporto Tecnico è dedicato esclusivamente all'assistenza tecnica: ricorda che non ti verranno dati consigli e trucchi sul gioco con questo servizio. Se telefoni, cerca di fornirci quante più informazioni possibile.

Quando ci contatti con la posta, assicurati di includere il titolo e la versione del gioco che ti dà problemi, oltre a una dettagliata descrizione di quello che succede.

Se ci invii un fax, assicurati di includere il titolo e la versione del gioco che ti dà problemi, il tuo nome, un numero di fax per la risposta con il tuo prefisso e un numero telefonico normale, in modo che possiamo contattarti se si presentano problemi con il fax.

CREDITI

Produttore Esecutivo	TADAHIRO NAKANO
Produttore	HIROAKI BABA
Manager di Produzione	HARUHIKO IKEDA
Direttore	KENJI FUKUYA
Primo Programmatore	YOUICHI OCHIAI
Design dei Personaggi	MITSUAKIRA TATSUTA
Capo Designer	SHINICHI OHNISHI
Pianificatore	SEIYA YAMANAKA
Compositore	TAKAYUKI NEGISHI
Effetti Sonori	ATSUHIRO MOTOYAMA
Direttore CG	NAOTO YOSHIMI
Ringraziamenti Speciali	HUDSON, Bing, tutti quelli della RAIZING

Manager di Produzione Europeo	MATTHEW WALKER
Produttore Europeo	TONY HINDS
Capo Test	STEVEN FRAZER
	NANA PENEMO
Test Aggiuntiva	DAVID CASEY
	NIGEL BRAGG
	AL PERCH
	MATT HOWELLS
	DAVID ISHERWOOD
	DAVID CORLESS
	GARY FOLEY
	TWO'S COMPANY

Manager Test
Design Manuale



© 1998 Hudson Soft Company Limited. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Company Limited. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Limited.

**Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
2 Kensington Square, London W8 5RB.**

**Virgin Interactive Entertainment SARL,
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.**

**Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH,
Borselstraße 16 B, 22765 Hamburg, Deutschland.**

**Virgin Interactive Entertainment España, S.A.
C./Hermosilla, 46.2°. Dcha. 28001 Madrid, España.**

SLES-01010

 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5028587 081606